

PENERAPAN PERMAINAN KECIL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR LOKOMOTOR

**(Penelitian Tindakan Pada Anak Usia 4 - 6 Tahun di Ruang Publik
Terpadu Ramah Anak Citra Permata Jakarta Timur)**



Tri Mulyaningsih
6815137334
Ilmu Keolahragaan Konsentrasi Olahraga Rekreasi

**Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Olahraga**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN KONSENTRASI
OLAHRAGA REKREASI
FAKULTAS ILMU OLAHRAGA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JANUARI, 2018**

ABSTRACT

TRI MULYANINGSIH, IMPLEMENTATION SMALL GAMES TO IMPROVE MOTIVATION LOKOMOTOR ABILITY (ACTION RESEARCH IN AGE 4 TO 6 YEARS OF FRIENDLY CHILDREN PUBLIC SPACE (RPTRA) CITRA PERMATA EAST JAKARTA) SKRIPSI. JAKARTA FACULTY OF SPORT STATE UNIVERSITY OF JAKARTA. JANUARY 2018

This study aims to improve locomotor base motion with small game implementation in children age 4 years integrated public hous space (RPTRA) first image of east Jakarta. The research used is methodaction research with qualitative and quantitative data, the implementation of this action research involves the expert in the field of physical education as a collaborator. This pene is done in 2 cycles, each cycle consist of 4 meetings. Implementation of cycles I has not fullfiled the criteria so that is continued to the cycle II.

The results of initial assessment of locomotor base motion capability of childrencinsisting of 20 people with a mean score 60% reaches very less criteria and 0% average score reaches very good criteria.

Result from the research assessment of the cycles 1 ability of locomotor motion of children who and 20 people with the average value of 50% reaching criteria is very less and the average value of 10% reaches very good criteria. So it has not been in accordance with the research target and done with the cycle II.

The results of the second collaboration assessment study of childrens motion and the 20 children with the average score reaching the criteria are very less. And the average score 100% reached the criteria both target achievement is in line with the existing of the pens so that pend II.

Based on the existing so it can be cpnclude that the determination and of acting game of conducting condo at children 4 years until 6 years of friendly children public space (RPTRA) Citra Permata East Jakarta

Keywords : *The game, The basic motion, Early childhood.*

RINGKASAN

TRI MULYANINGSIH, “Penerapan Permainan Kecil Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor (Penelitian Tindakan Pada Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Citra Permata Jakarta Timur)”. Skripsi : Jakarta, Program Studi Ilmu Keolahragaan Konsentrasi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, Januari 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor dengan penerapan permainan kecil pada anak usia 4-6 tahun ruang publik terpadu rumah anak (RPTRA) citra pertama jakarta timur. Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan dengan pengambilan data Kualitatif dan kuantitatif. Pelaksanaan penelitian tindakan ini melibatkan ahli dalam bidang pendidikan jasmani sebagai kolaborator. Penelitian ini dilakukan sebanyak II siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I belum memenuhi kriteria sehingga dilanjutkan ke siklus II

Hasil dari penelitian asesmen awal kemampuan gerak dasar lokomotor anak yang terdiri dari 20 orang dengan jumlah nilai rata-rata 60% mencapai kreteria sangat kurang dan nilai rata-rata 0% mencapai kreteria sangat baik.

Hasil dari penelitian asesmen siklus I kemampuan gerak dasar lokomotor anak yang terdiri dari 20 orang dengan jumlah nilai rata-rata 50% mencapai kreteria sangat kurang dan nilai rata-rata 10% mencapai kreteria sangat baik, sehingga belum sesuai dengan target penelitian dan dilakukan dengan tindakan siklus II.

Hasil dari penelitian asesmen siklus II kemempun gerak dasar lokomotor anak yang terdiri dari 20 orang dengan jumlah nilai rata-rata 0% mencapai kreteria sangat kurang dan nilai rata-rata 100% mencapai kreteria sangat baik, target pencapaian sudah sesuai dengan harapan peneliti, sehingga peneliti mengakhiri di siklus II.

Berdasarkan hasil yang ada maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Permainan Kecil Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor (Penelitian Tindakan Pada Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Citra Permata Jakarta Timur) dapat meningkatkan gerak dasar pada anak.

Kata kunci : *permainan, gerak dasar, anak usia dini*

LEMBAR PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr,Wb...

AlhamdulillahRabbilAlamin, puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, shalawat serta salam saya curahkan kepada Nabi Muhammad SAW . Terimakasih atas segala nikmat dan keberkahan-Mu yang telah engkau berikan,atas segala kekuatan,kesabaran dan ketabahan dalam menjalani kehidupan ini terutama selama menjadi mahasiswa.

Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya Bapak Syafrizal dan Ibu Ika wati dan wati orang tua saya selama saya hidup di Jakarta selama 12 tahun Bapak Tjarda Muchtar dan Sofeni Saftari yang tidak pernah berhenti untuk selalu mendoakan dan memberi support pada anaknya dari kecil hingga sekarang, terimakasih atas semua pembelajaran hidup yang telah diberikan, semoga ALLAH SWT selalu melindungi dan memberikan kesehatan selalu serta keberkahan yang berlimpah, Aamiin, terimakasih kepada Muhammad Maki Alkarim , yang selalu mensupport dan selalu memberi nasihat-nasihatnya, semoga selalu diberi keberkahan dan sukses dalam dunia akhiratnya, Aamiin, dimanapun dan kapanpun keluarga adalah nomor 1 karena harta yang paling berharga adalah keluarga.

Tidak lupa juga terimakasih kepada Dosen Pembimbing 1 skripsi ibu dr. Wahyuningsih Djaali Dan Dosen Pembimbing 2 bapak Slamet Bazuri Fadillah Amin, M.Pd yang selalu sabar dalam memberikan arahan dan masukan serta motivasi guna menyelesaikan skripsi ini, sungguh jika tidak ada bapak dan ibu saya tidak akan dapat menyelesaikan skripsi saya. Pembimbing Akademik saya , dan dosen-dosen.

Yang terakhir terimakasih kepada Olahraga Rekreasi 2013, teman-teman sd, temen-temen sma yang selalu ada saat saya sedang kesusahan dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga kalian diberikan keberkahan yang berlimpah oleh ALLAH SWT. Sekian dan terimakasih atas segalanya... Wassalamualaikum Wr, Wb.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan nikmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "PENERAPAN PERMAINAN KECIL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR LOKOMOTOR", Skripsi ini ditulis dalam rangka menyelesaikan studi di Program Studi Olahraga Rekreasi FIO-UNJ.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih setulusnya kepada: Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Ilmu Keolahragaan Konsentrasi Olahraga Rekreasi sekaligus dosen pembimbing I Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. Kepada Drs. Zulham, M.Si selaku dosen penguji, Hartman Nugraha, M.Pd selaku dosen penguji sekaligus pembimbing akademik, Eka Fitri Novitasari, M.Pd selaku dosen pembimbing II, Bazuri Fadillah Amin, M.Pd selaku dosen penguji, yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan ide, saran dan kritiknya.

Terimakasih kepada orang tua ku Bapak Kartono (alm.) dan ibu Kuryasih atas jasa kalian yang telah membimbing saya dari saya kecil sampai dewasa dan terimakasih atas doa yang tiada henti mengiringi setiap langkah kaki saya. Terimakasih kepada Pak Mustara Musa M.Pd yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melanjutkan pendidikan di jenjang sarjana dan mendidik saya untuk menjadi manusia yang lebih baik dan mandiri. Dan terimakasih kepada saudara-saudara kandung saya yang selalu mendukung dan memotivasi saya untuk maju menghadapi kehidupan.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi kriteria penulisan maupun teknik penulisannya. Untuk itu peneliti menghargai kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan Skripsi ini.

Jakarta, Januari 2018

T.M.

DAFTAR ISI

RINGKASAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	5
C. Perumusan Masalah	5
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	6
 BAB II KAJIAN TEORETIK	
A. Konsep Penelitian Tindakan.....	7
1. Pengertian Penelitian Tindakan (Action Research).....	7
2. Macam-Macam Penelitian Tindakan	17
a. Model penelitian tindakan kurt lewin.....	17
b. Model reil.....	18
c. Model daer.....	20
d. Model Ebbut	22
B. Konsep Model Tindakan	25
C. Kerangka Teoretik.....	27
1. Hakikat Permainan	27
2. Gerak Dasar Lokomotor.....	30
D. Karakteristik Anak Usia 4 -6 Tahun.....	37

E. Hipotesis Tindakan Penelitian Yang	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian.....	43
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	43
C. Prosedur Penelitian Tindakan.....	44
D. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	49
E. Sumber Data.....	51
F. Teknik Pengumpulan Data.....	51
1. Kisi-Kisi Instrumen.....	52
2. Jenis Instrumen Yang Digunakan.....	54
3. Validasi Instrumen.....	54
G. Validasi Data.....	55
H. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	56
1. Kondisi Pra Penelitian dan Asesmen Awal	56
2. Hasil Pelaksanaan Siklus I.....	66
3. Hasil Pelaksanaan Siklus II.....	75
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	76
C. Pengamatan Kolaborator.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 System Model Of Action – Research Proses Lewin.....	17
Gambar 2.2 Desain Model Reil.....	19
Gambar 2.3 Desain PT Model DDAER.....	20
Gambar 2.4 Desain Model Ebbut.....	24
Gambar 2.5 Model Kemmis dan Taggart	27
Gambar 2.6 Gerakan Berjalan Satu Baris.....	34
Gambar 2.7 Ketika Lari	35
Gambar 2.8 Persiapan Gerakan Melompat Kedepan.....	36
Gambar desain intervensi tindakan	48
Gambar 4. Grafik Diagram Hasil Tes Awal	58
Gambar 4.2 Grafik Diagram Hasil Akhir Siklus I	66
Gambar 4.3 Grafik Diagram Hasil Tes Akhir Siklus II	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan awal lahirnya generasi baru sebagai penerus cita-cita keluarga, agama, bangsa dan negara. Anak harus dididik agar memiliki pengetahuan dan kepribadian yang baik, semakin baik kepribadian dan ilmu yang dimilikinya, maka akan semakin baik pula masa depan bangsa yang akan diciptakan. Proses perkembangan dari anak-anak menjadi dewasa merupakan proses yang sangat panjang dan memerlukan pengawasan yang ketat, tentunya hal tersebut bertujuan agar tidak memberikan dampak yang buruk pada anak di kemudian hari.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik, mental. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila

anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi: kognitif, bahasa, sosio emosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Karakteristik anak usia dini antara lain : a). memiliki rasa ingin tahu yang besar, b). merupakan pribadi yang unik, c). suka berfantasi dan berimajinasi, d). masa paling potensial untuk belajar, e). menunjukkan sikap egosentris, f). memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g). sebagai bagian dari makhluk sosial.

Perkembangan fisik pada anak sangat mempengaruhi perkembangan motorik anak, motorik merupakan perkembangan pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan-kegiatan yang terkordinir antara susunan syaraf, otot dan otak. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus.

Gerak dasar merupakan gerak pengulangan yang dilakukan terus-menerus dari kebiasaan serta menjadikannya sebagai dasar dari pengalaman lingkungan mereka. Gerak dasar yang membentuk dasar-dasar untuk keterampilan gerak yang kompleks, yaitu meliputi (1) gerak lokomotor adalah gerakan berpindah tempat, dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat, (2) gerak non lokomotor gerakan yang dilakukan tanpa atau hanya sedikit sekali bergerak dari daerah tumpuannya, dan (3) gerak manipulatif gerak manipulatif melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki. seperti memukul, melempar, memantul atau menendang. Metode dan media pembelajaran yang dapat mempermudah anak menerima pembelajaran dengan baik dengan bermain.

Bermain merupakan salah satu faktor pendukung untuk perkembangan motorik pada anak usia dini yang meliputi anak usia 4-6 tahun. Istilah main adalah aktivitas seseorang untuk mencari kesenangan atau kepuasan tertentu, istilah mainan atau bermain berarti objek atau suatu benda yang bisa dimainkan, sedangkan permainan berarti situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut main. bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh individu yang sifatnya menyenangkan, yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0-4 tahun mencapai 50 %, hingga usia 8 tahun mencapai

80%. Artinya apabila pada usia tersebut otak anak tidak mendapatkan rangsangan yang optimal maka perkembangan otak anak tidak akan berkembang secara maksimal. Semakin dini penanganan dan bentuk-bentuk rangsangan yang dilakukan orang tua/ pendidik terhadap anaknya maka hasilnya akan semakin baik. Sebaliknya, semakin lama (lambat) anak mendapatkan penanganan dan bentuk-bentuk rangsangan yang baik, maka semakin buruk hasilnya. bermain berfungsi memelihara ego anak-anak. Hal ini dapat dipahami karena anak yang sedang bermain merasakan senang sehingga terpaksa anak harus mempertahankan kesenangannya itu atau sebaliknya anak akan memelihara egonya secara proporsional, sehingga menimbulkan rasionalitas dan tenggang rasa terhadap anak lainnya.

Pada kenyataannya yang peneliti amati di lapangan terjadi perubahan kebiasaan yang biasanya aktif bergerak menjadi kebiasaan kurang gerak atau bahkan fenomena gaya hidup diam. Pergeseran gaya hidup dipacu oleh aneka kemudahan dalam kehidupan sehari-hari yang didukung oleh perubahan taraf hidup, penggunaan teknologi komunikasi, dan transportasi serba otomatis sehingga kalangan anak-anak yang seharusnya sebagai mahluk bermain sangat berkurang dan cenderung menghilangkan aktifitas fisik dalam berbagai kegiatannya. peneliti mengamati gerak tubuh anak di taman Ruang Publik Terpadu Ramah Anak yang berada di jatinegara Jakarta timur, terdapat anak yang berjalan dengan menyeret kaki dan posisi badan

yang bungkuk. Ketika anak melompatpun ada yang melakukan ayunan tangan dari atas kebawah, dan mereka mendarat dengan posisi kaki lurus.

Berdasarkan pengamatan dilapangan maka peneliti mencoba menerapkan permainan kecil untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor anak usia dini khususnya anak usia 4-6 tahun.

B. Fokus Penelitian

Yang menjadi fokus dalam penelitian ini, dimana permasalahan menjadi lebih optimal dan tidak menjadi lebih luas sehingga tidak terjadi kesalahan persepsi maka peneliti memfokuskan masalah kepada Penerapan Metode permainan untuk meningkatkan krmampuan gerak dasar lokomotor berjalan, berlari, melompat pada anak usia 4 sampai 6 tahun RPTRA Citra Permata Jakarta Timur

Dengan menggunakan metode permainan yang diterapkan pada anak yang bermain di taman RPTRA Citra Permata Jatinegara. Fokus penelitian ini akan diarahkan kepada tindakan yang dipilih oleh peneliti yaitu bentuk permainan untuk meningkatkan gerak dasar anak.

C. Perumusan Masalah

Maka berdasarkan latar belakang masalah difokus masalah Apakah Penerapan Permainan Kecil Dapat Meningkatkan Kemampuan gerak dasar

Lokomotor Pada Anak Usia 4 - 6 Tahun di RPTRA Citra Permata Jakarta Timur.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur kepada profesionalisme guru dalam merencanakan, dan melaksanakan pembelajaran secara terprogram.
2. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan mengenai cara meningkatkan kemampuan gerak dasar anak usia 4 - 6 tahun melalui permainan.
3. Sebagai sumbangan informasi bagi guru, dosen, program studi dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar dengan penerapan permainan kecil.
4. Bagi lembaga PAUD dapat menjadi acuan pentingnya meningkatkan kemampuan gerak.
5. Bagi pemerhati anak usia dini dapat menjadi motivasi dan inovasi dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar.
6. Bagi anak, untuk meningkatkan gerakan berjalan, berlari, dan melompat melalui penerapan permainan.
7. Bagi masyarakat dapat memberikan wawasan mengenai pentingnya mengajarkan gerak dasar pada anak usia dini.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Penelitian Tindakan

1. Pengertian Penelitian Tindakan (Action Research)

Vicki Nicolson dan Jane Nicholls menyatakan bahwa Penelitian tindakan adalah merupakan pendekatan yang selalu melibatkan partisipan (para pekerja) dalam membuat rencana tindakan atau mengimplementasikan perubahan (yang diinginkan) daripada sekedar menemukan isu.¹

Menurut pendapat Endang Mulyatiningsih “penelitian tindakan (*action research*) termasuk dalam ruang lingkup penelitian terapan (*applied research*) yang menggabungkan antara pengetahuan, penelitian dan tindakan”.²

Suwarsih madya membuat suatu kesimpulan bahwa penelitian tindakan adalah salah satu bentuk penelitian refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi social untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan praktik sosial mereka, serta

¹ Sugiono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Disertasi* (Bandung: Alfabeta, 2016), h.485.

²Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2011), h.59.

pemahaman mereka terhadap praktik-praktik mereka dan terhadap situasi tempat praktik-praktik tersebut dilakukan.³

Ebbut dalam buku Rochiati Wiriaatmadja mengemukakan bahwa “penelitian tindakan adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan tersebut”.⁴

Penelitian tindakan termasuk jenis penelitian kualitatif yang menekankan proses yang dirancang untuk mencapai perbaikan praktik dalam situasi nyata. Perancangan proses akan tepat jika didasarkan pemahaman mendalam terhadap situasi yang akan diteliti.

Maka penelitian tindakan akan mencapai hasil yang optimal jika dilakukan oleh praktisi terkait atau paling tidak melibatkan praktisi secara intensif dari awal sampai selesai. Jadi penelitian tindakan merupakan pelaku penelitian sekaligus pengguna hasilnya.

Penelitian tindakan bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang paling efisien dan efektif pada situasi yang alamiah (bukan eksperimen). *Action research* berasumsi bahwa pengetahuan dapat dibangun dari pengalaman, khususnya pengalaman yang diperoleh melalui

³Suwarsih Madya, *Teori dan Praktik Penelitian Kelas (Action Research)* (Bandung : Alfabeta, 2011), h.9.

⁴Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 12

tindakan (*action*). Dengan asumsi tersebut, orang bisa mempunyai peluang untuk ditingkatkan kemampuannya melalui tindakan-tindakan penelitian. Peneliti yang melakukan penelitian tindakan diasumsikan telah mempunyai keahlian untuk mengubah kondisi, perilaku dan kemampuan subjek (siswa) yang menjadi sasaran penelitian.

Penelitian tindakan merupakan penelitian terapan yang merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh penelitian guru, kepala sekolah dan *stakeholder* lainnya guna mengumpulkan informasi tentang perbaikan hasil belajar secara optimal melalui beberapa rangkaian kegiatan.

Tujuan penelitian tindakan Cohen dan Manion dalam Suarsih Madya: Menunjukkan bahwa penelitian terapan lebih ketat dan tidak memberikan sumbangan langsung pada pemecahan masalah, sedangkan penelitian tindakan lebih ditujukan untuk memperoleh pengetahuan untuk situasi atau sasaran khusus daripada pengetahuan yang secara ilmiah tergeneralisasi.⁵

Penelitian tindakan memiliki dua tujuan utama, yakni untuk meningkatkan dan melibatkan. Penelitian tindakan bertujuan untuk mencapai tiga hal “(a) peningkatan praktik, (b) peningkatan (pengembangan profesional) pemahaman praktik oleh praktisinya dan (c) peningkatan situasi tempat pelaksanaan praktik”.⁶

⁵*Ibid.*, h. 24.

⁶*Ibid.*, h.25.

Tujuan utama penelitian jenis ini adalah untuk mengubah perilaku peneliti, perilaku orang lain, dan/ atau mengubah kerangka kerja organisasi atau struktur lain, yang pada gilirannya menghasilkan perubahan pada perilaku peneliti dan atau perilaku orang lain.

Penelitian tindakan dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan atau pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung pada ruang kelas atau ajang dunia kerja. Penelitian tindakan dimaksudkan untuk meningkatkan praktik tertentu dalam situasi kerja tertentu.

Penelitian tindakan berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan kerja. Cohen dan Manion dalam Suwarsih Madya Penelitian tindakan dapat memiliki lima kategori fungsi sebagai berikut:

- a. Sebagai alat untuk mengatasi masalah-masalah yang didiagnosis dalam situasi spesifik, atau untuk meningkatkan keadaan tertentu dengan cara tertentu.
- b. Sebagai alat pelatihan dalam jabatan, membekali guru dengan keterampilan dan metode baru dan mendorong timbulnya kesadaran diri.
- c. Sebagai alat untuk memasukkan pendekatan tambahan atau inovatif terhadap pengajaran dan pembelajaran ke dalam sistem yang dalam keadaan normal menghambat inovasi dan perubahan.

- d. Sebagai alat untuk meningkatkan komunikasi yang biasanya buruk antara guru dan peneliti.
- e. Sebagai alat untuk menyediakan alternatif bagi pendekatan yang subyektif, impresionistik terhadap pemecahan masalah kelas.⁷

Dalam penelitian tindakan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas praktik dalam berbagai kehidupan.

“Penelitian tindakan mempunyai karakteristik khusus yang tidak terdapat pada penelitian lain”.⁸ Sesuai dengan tujuan penelitian tindakan yaitu untuk memperbaiki kinerja mengajar bagi guru atau kinerja manajerial bagi kepala sekolah.

Judul penelitian ini diangkat dari permasalahan yang dihadapi peneliti berdasarkan masalah yang ditemukan tersebut, dilakukan diagnosis faktor-faktor yang menjadi penyebabnya dan dirancang alternatif tindakan untuk mengatasi permasalahan. peneliti mengamati perilaku subjek yang akan diberi tindakan supaya mendapat data empirik untuk menyusun latar belakang masalah penelitian.

Mengingat permasalahan dan tindakan yang tidak situasional ini, ada kemungkinan tindakan yang sama tidak cocok untuk mengatasi masalah yang sama pada waktu yang berbeda. Dengan demikian, masalah dan tindakan bersifat eksklusif yaitu hanya sesuai untuk masalah pada waktu

⁷*Ibid.*, h.26.

⁸Endang Mulyatiningsih, *op.cit.*, h.60.

kejadian saat itu. Hasil penelitian tindakan yang eksklusif tersebut memiliki validitas eksternal yang rendah karena tidak dapat digeneralisasikan pada semua tempat yang memiliki situasi sama. Hal ini disebabkan karena subjek penelitian tindakan tidak diambil secara acak dari beberapa kelas paralel tetapi hanya diambil pada kelas yang mengalami masalah sehingga hasilnya juga berlaku pada kelas yang diteliti tersebut.

Jadi penjelasan di atas menurut kesimpulan penelitian yang bersifat situasional adalah penelitian yang mengarah kepada hasil dilapangan sesuai dengan fakta dilapangan, sehingga penelitian ini dapat diangkat masalahnya dan ditarik suatu perumusan masalah guna memecahkan atau mengatasi masalah sehingga data dapat disajikan dengan *real* atau nyata.

Penelitian tindakan berbasis pada hasil evaluasi diri (*self-evaluative*) dan pengambilan tindakan diputuskan berdasarkan refleksi diri (*self-reflective*) dari peneliti. Proses pengambilan tindakan tersebut dapat dilakukan dengan mempelajari akar permasalahan yang menyebabkan kegagalan kinerja dan hasil analisisnya kemudian diungkapkan untuk mengambil tindakan baru. Kegiatan ini berlangsung secara terus menerus, sehingga tidak menutup peluang kepada guru untuk memodifikasi tindakan yang dianggap perlu selama proses penelitian tindakan berlangsung. Karakteristik ini mencerminkan penelitian tindakan bersifat luwes dan mampu menyelesaikan dengan situasi nyata yang dihadapi (fleksibel dan adaptif). Jenis-jenis tindakan yang dipilih dapat berupa model, pendekatan, strategi,

metode, teknik atau media baru yang sesuai untuk mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi.

Jadi yang dapat dibahas dalam permasalahan ini dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa tindakan perlu diadakan evaluasi dan refleksi ini bertujuan agar setelah tindakan yang diebrikan oleh peneliti nantinya akan diperbaiki dan dipelajari sehingga menjadi sebuah gambaran yang jelas untuk perbaikan hasil akhir yang akan diperoleh.

Paket tindakan terbagi menjadi beberapa putaran atau siklus. Hal ini memberi kemungkinan satu macam dan satu kali tindakan saja tidak cukup⁵ untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi sehingga perlu dilengkapi dengan tindakan-tindakan lain pada putaran waktu (siklus) berikutnya. Kegiatan penelitian tindakan diakhiri sampai permasalahan yang dihadapi dapat diatasi bukan pada satuan kegiatan telah selesai dilakukan.

Jadi peneltian tindakan perlu diadakan beberapa putaran atau siklus dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa penelitian ini bertujuan agar hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat dari perpertemuan sehingga hasil dapat maksimum tercapai

Penelitian ini bertujuan untuk pemberdayaan, perbaikan, peningkatan mutu dan peningkatan kemampuan/kopetensi. Keberhasilan penelitian tindakan diketahui dari perubahan yang terjadi sebelum, selama dan sesudah pelaksanaan tindakan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila tindakan dapat membuat orang yang sebelumnya kurang berdaya menjadi

lebih berdaya, terjadi peningkatan nilai atau perbaikan kinerja, dan lain-lain tergantung pada tujuan dilakukannya tindakan. Untuk mengetahui adanya perubahan, peningkatan atau perbaikan selama pelaksanaan tindakan, maka perlu dilakukan pengukuran yang berulang-ulang sesuai dengan objek/masalah yang sedang diatasi dengan tindakan.

Penelitian eksperimen, keberhasilan diukur dengan membandingkan hasil belajar antara kelas yang diberi perlakuan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan (kelas kontrol). Apabila hasil belajar kelas perlakuan lebih baik dari pada kelas yang tidak diberi perlakuan (kelas kontrol) maka eksperimen dinyatakan berhasil. Mengingat penelitian tindakan tidak menggunakan kelas pembanding untuk mengukur keberhasilannya, maka prosedur pengumpulan data, pengolahan dan pelaporan hasil penelitian tindakan dilakukan secermat mungkin.

Jadi dalam kesimpulan penelitian tindakan sebenarnya merupakan alur yang harus diikuti dalam mempelajari serta memecahkan masalah di lapangan dengan melakukan beberapa tahapan/siklus dalam memperbaiki hasil belajar secara optimal.

Kegiatan penelitian bersifat kolaboratif antara peneliti dan anak. Kegiatan yang bersifat kolaboratif mengandung pengertian bahwa masing-masing individu yang terlibat dalam penelitian mempunyai tugas, tanggung jawab dan kepentingan yang berbeda tetapi tujuannya sama yaitu memecahkan masalah untuk peningkatan kualitas gerak dasar. Dalam hal

ini, peneliti bertujuan mengembangkan ilmu pengetahuan sedangkan subjek yang diteliti/anak memiliki kepentingan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar.

Penelitian tindakan kolaboratif sering dilakukan dalam pelaksanaan penelitian, peneliti bertindak sebagai perancang dan pelaksanaan tindakan sedangkan tenaga peneliti lain sebagai pengamat pelaksanaan tindakan. Apabila kegiatan penelitian merupakan bentuk kerja sama dengan pihak lain, peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan perubahan perilaku subjek yang diteliti dapat diamati oleh tenaga peneliti. Hasil penelitian dapat digunakan bersama-sama oleh guru, masyarakat, peneliti, dan anak.

Penelitian tindakan partisipatoris dirancang, dilaksanakan dan hasilnya digunakan sendiri oleh peneliti. Kegiatan penelitian sepenuhnya dilakukan oleh peneliti dan tidak diwakilkan kepada orang lain. Selama proses penelitian berlangsung, peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan sekaligus sebagai pengamat perubahan perilaku. Peneliti harus langsung mencatat kejadian-kejadian khusus setelah pelaksanaan tindakan supaya tidak kehilangan informasi penting untuk dilaporkan. Untuk membantu mengingatkan kejadian, peneliti dapat merekam dan mendokumentasikan kejadian-kejadian penting tersebut.

Dimaksudkan bahwa dalam penelitian tindakan harus dilakukan secara kolaboratif agar peneliti dapat membagi tugas kepada kolaboratif untuk mencatat semua hasil yang terjadi selama proses belajar mengajar sehingga

peneliti tidak terganggu dengan pekerjaan lainnya karena pekerjaan tersebut sudah *dihandel* oleh kolaboratif tersebut.

Penelitian tindakan mengambil sampel spesifik pada masyarakat di taman RPTRA Citra Permata Jatinegara dengan sasaran kelompok anak-anak yang mengalami permasalahan. Pengambilan sampel tidak dilakukan secara acak sehingga hasil penelitian tindakan tidak dapat digeneralisasikan untuk wilayah yang lebih luas. Temuan penelitian menjadi wacana informasi dan pertukaran pengalaman yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari yang mengalami permasalahan sejenis.

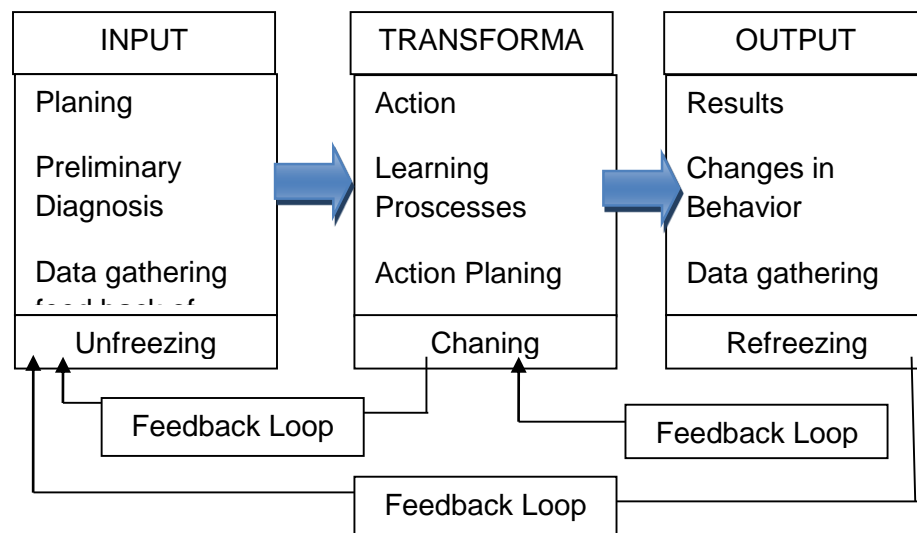
Dalam hal ini dimaksudkan bahwa sampel yang terbatas bukan berarti memiliki kriteria sampel yang harus homogen tetapi maksud dari sampel yang terbatas disini dimaksudkan adalah satu populasi kecil yang dimana populasi tersebut diambil tidak dengan secara acak melainkan mengambil keseluruhan disatu kelas saja.

Penelitian tindakan dilakukan dalam beberapa putaran (siklus). Jumlah putaran tidak di tentukan karena indikator keberhasilan diukur dari kepuasan penelitian terhadap pencapaian hasil yang berupa perubahan perilaku subjek yang diteliti. Pada umumnya, tiap-tiap siklus peneitian tindakan berisi kegiatan: perencanaan-tindakan-observasi-evaluasi/refleksi.

2. Macam-Macam Model Penelitian Tindakan

a. Model penelitian tindakan Lewin

Lewin mengembangkan model *action research* dalam sebuah sistem yang terdiri dari sub sistem *input*, *transformation* dan *output*. Pada tahap input dilakukan diagnosis permasalahan awal yang tampak pada individu atau kelompok siswa. Data identifikasi masalah dikumpulkan berdasarkan umpan balik hasil evaluasi kinerja sehari-hari. Peneliti telah melakukan studi pendahuluan sebelum menetapkan tindakan penelitian atau menyusun proposal. Dengan demikian, orang yang paling memahami masalah yang dihadapi subjek penelitian dan cara mengatasinya adalah peneliti itu sendiri.



Gambar 2.1 System Model Of Action – Research Proses (Lewin :1958).⁹

Sumber: Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang*

Pendidikan (Bandung : Alfabeta, 2011), h.68.

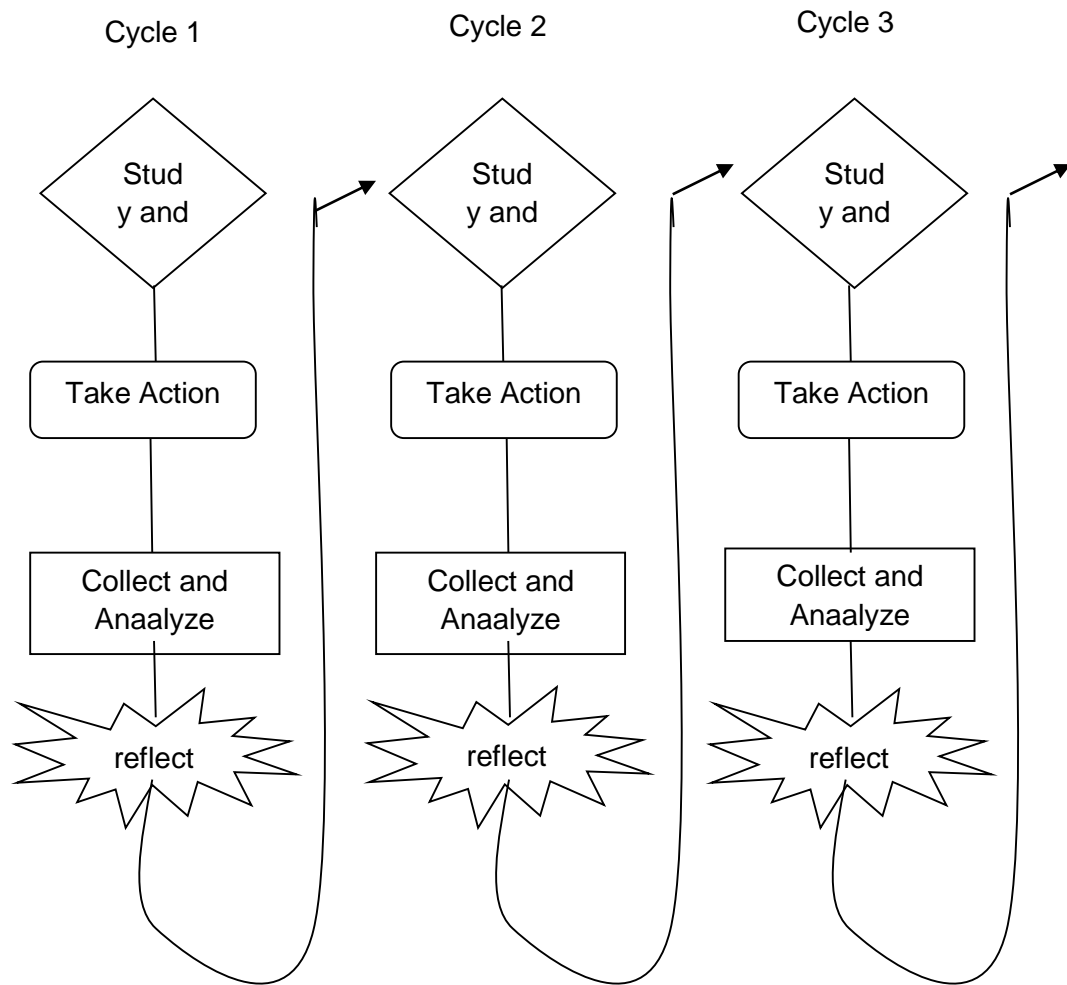
⁹Endang Mulyatiningsih, *op.cit.*, h.68.

Jadi metode Lewin tahapan pertama adalah studi awal yang bertujuan untuk mendiagnosis masalah yang timbul dengan observasi pendahuluan sehingga data-data yang diperoleh dapat di kaji tindak untuk selanjutnya.

b. Model penelitian tindakan Riel

Model yang dikembangkan oleh Riel yang membagi proses penelitian tindakan menjadi tahap-tahap : (1) studi dan perencanaan, (2) pengambilan tindakan, (3) pengumpulan dan analisis kejadian, (4) refleksi. Kemajuan pemecahan masalah melalui tindakan penelitian di ilustrasikan pada gambar 2.2.

Reil mengemukakan bahwa untuk mengatasi masalah, diperlukan studi dan pemecahan. Masalah ditemukan berdasarkan pengalaman empiris yang ditemukan sehari-hari. Setelah masalah teridentifikasi, kemudian direncanakan tindakan yang sesuai untuk mengatasi permasalahan dan mampu dilaksanakan oleh peneliti. Perangkat yang mendukung tindakan (media, RPP) disiapkan pada tahap perencanaan. Setelah rencana tersusun selesai disusun dan disiapkan, tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan. Setelah dilakukan tindakan, peneliti kemudian mengumpulkan semua data/informasi/kejadian yang ditemui dan menganalisisnya. Hasil analisis tersebut kemudian dipelajari, dievaluasi, dan ditanggapi dengan rencana tindak lanjut untuk menyelesaikan masalah yang masih ada. Putaran tindakan ini berlangsung terus sampai masalah dapat di atasi.



Gambar 2.2 Kemajuan Pemecahan Masalah dengan Penelitian Tindakan

Sumber : Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang*

Pendidikan (Bandung : Alfabeta, 2011), h.69 .¹⁰

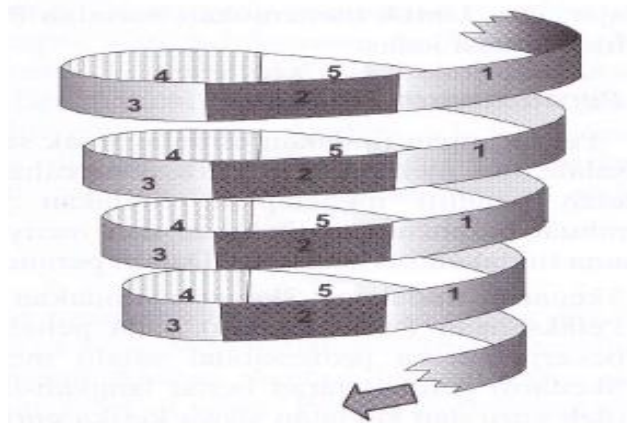
Jadi menurut Riel konsep yang disajikan adalah menganalisis kegiatan dengan mendiagnosis permasalahan yang diangkat dari kegiatan sehari-hari

¹⁰*Ibid.*, h.69.

yang kemudian dilakukan perencanaan guna menentukan tindakan yang akan dilakukan, setelah itu peneliti mengumpulkan semua data, kemudian setelah data terkumpul data tersebut dianalisis dan dievaluasi dan kemudian ditarik suatu kesimpulan untuk dijadikan pelajaran.

c. Model penelitian tindakan DDEAR

Tiga model penelitian tindakan yang telah dicontohkan di atas memberikan gambaran bahwa prosedur penelitian tindakan sebenarnya sudah lazim dilakukan dalam program pembelajaran. Prosedur penelitian tindakan akan lebih lengkap apabila diawali dengan evaluasi sebelum dilakukan refleksi. Desain lengkap penelitian tindakan tersebut disingkat menjadi model DDEAR (*diagnosis, design, action, and observation, evaluation, reflection*)



Gambar. 2.3 Desain PT Model DDAER.¹¹

Sumber: Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 20 11), h.71.

¹¹*Ibid.*, h.71.

Keterangan Gambar:

1. Diagnosis Masalah
2. Perencanaan tindakan
3. Pelaksanaan tindakan dan observasi kejadian
4. Evaluasi
5. refleksi

Dalam model tersebut, penelitian tindakan dimulai dari diagnosis masalah sebelum tindakan dipilih. Secara implisit, diagnosis masalah ini ditulis dalam latar belakang masalah. Setelah didiagnosis, peneliti mengidentifikasi tindakan dan memilih salah satu tindakan yang layak untuk mengatasi masalah. Prosedur penelitian berikutnya hampir sama dengan prosedur pada model penelitian tindakan yang lain.

Pendekatan Metode Tindakan yang di ambil ada empat jenis penelitian tindakan yang dikembangkan, seperti yang dijelaskan oleh Chein, Cook dan Harding 1) penelitian tindakan diagnosis, 2) penelitian tindakan partisipan, 3) penelitian tindakan empiris, 4) penelitian tindakan eksperimental¹².

Disini peneliti mengambil jenis penelitian tindakan partisipan dimana orang yang melakukan tindakan harus juga terlibat dalam proses penelitian dari awal. Dengan demikian, mereka itu tidak hanya dapat menyadari perlu melaksanakan program tindakan tertentu, tetapi secara tidak langsung akan

¹²Suarsih madya *Op.Cit*.h.66

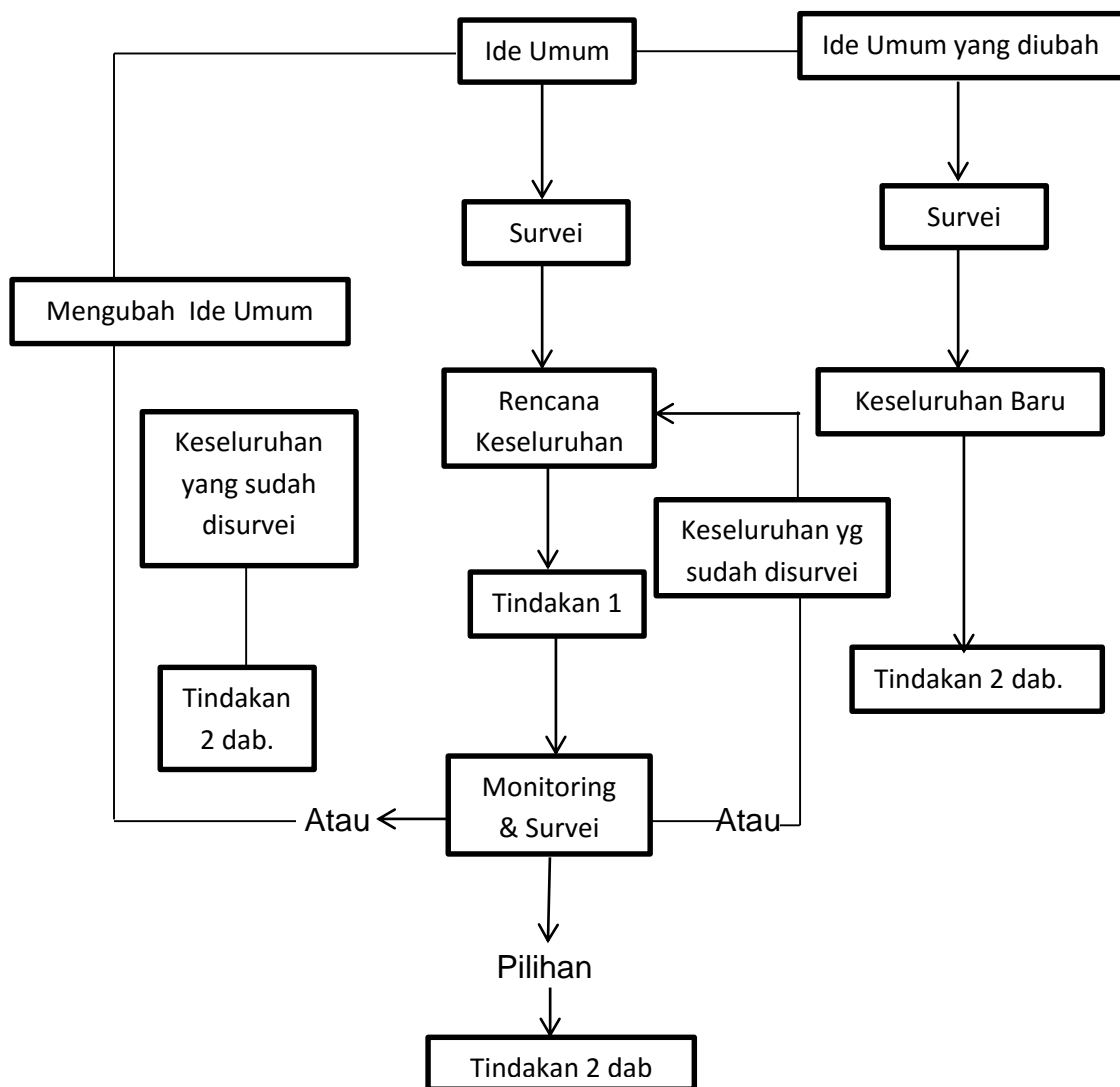
melaksanakan program tindakan tersebut. Tanpa kolaborasi ini, diagnosis dan rekomendasi tindakan untuk mengubah situasi cenderung mendorong timbulnya ketidakamanan, agresi dan rasionalisasi dari pada kecenderungan untuk mendorong adanya perubahan yang diharapkan.

Kerjasama dapat memberi manfaat timbal balik jika pelaksana dan peneliti atau pengamat berbeda namun tetap terlibat dalam proses penelitian dari awal sampai akhir. Peneliti atau pengamat akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dunia sekolah dan pembelajaran sementara guru pelaksana tidak akan memperoleh masukan teoritis terbaru dan bentuk pendekatan pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar atau permasalahan yang dihadapi dikelas.

d. Model penelitian tindakan Ebbut

Sesuai dengan namanya, model PTK ini dikembangkan oleh Dave Ebbut. Model ini diilhami oleh pemikiran Kemmis dan Elliot. Dalam pengembangannya, Ebbut kurang begitu sependapat dengan interpretasi Elliot tentang karya Kemmis. Perasaan kurang setuju Ebbut (1983) disebabkan karena Kemmis menyamakan penelitiannya dengan hanya temuan fakta. Sedangkan kenyataannya, Kemmis dengan jelas menunjukkan bahwa penelitian terdiri atas diskusi, negosiasi, menyelidiki dan menelaah kendala-kendala yang ada. Jadi sudah jelas ada elemen-elemen analisisnya dalam model Kemmis.

Selanjutnya, Ebbut berpendapat bahwa langkah-langkah yang dikembangkan oleh Kemmis (*"Spiral Kemmis"*) bukanlah yang paling baik untuk mendeskripsikan adanya proses tindakan dan refleksi. Memang pada kenyataannya, Ebbut sangat memperhatikan alur logika penelitian tindakan dan beliau juga berusaha memperlihatkan adanya perbedaan antara teori sistem dan membuat sistem-sistem tersebut ke dalam bentuk kegiatan operasional. Secara rinci alur PTK Ebbut ditunjukkan pada gambar.



Gambar. 2.4 Desain Model Ebbut

Sumber : Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 12

B. Konsep Model Tindakan

Model penelitian akan dilakukan dalam beberapa siklus dengan menggunakan model dari Stephen kemmis dan robin McTaggart dengan alasan model berbentuk spiral tersebut lebih memungkinkan terjadinya proses yang dinamis dalam perencanaan (plan), tindakan (action), pengamatan (observation) dan refleksi (reflection).¹³ Skema ini juga cocok dengan dengan sifat pembelajaran anak usia dini yang dapat dilakukan berulang-ulang untuk pembentukan kompetensi anak pada berbagai bidang peningkatan, salah satunya dalam penerapan permainan kecil yang dalam penelitian ini ditujukan pada gerak dasar lokomotor.

Kemmis dan Taggart membagi prosedur penelitian tindakan dalam empat tahap kegiatan pada satu putaran (siklus) yaitu:

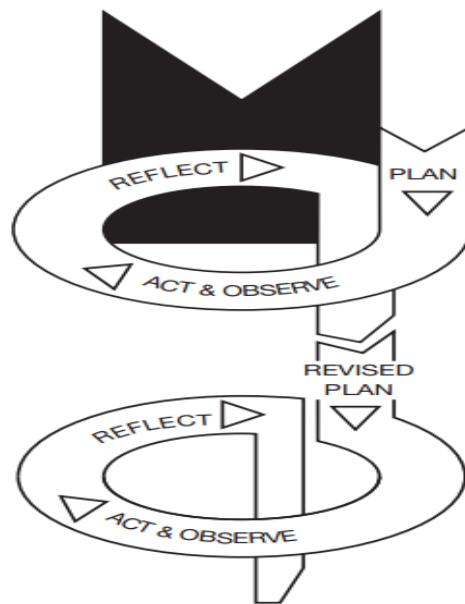
- 1) **Diagnosis Masalah** dalam permasalahan ini peneliti mengangkat dan mengambil tiga gerakan lokomotor berjalan, berlari, melompat yang dimana peneliti mendapat suatu masalah pada anak saat bergerak.
- 2) **Perancangan Tindakan** dimulai sejak peneliti menemukan suatu masalah dan merumuskan cara pemecahan masalahnya melalui tindakan.

¹³ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2011), h.70.

- 3) observasi Observasi dilakukan untuk mengamati proses dan dampak. Observasi proses merekam apakah proses tindakan sesuai dengan sekenarionya, dan gejala-gejala apa yang muncul selama proses tindakan, baik pada peneliti sebagai aktor, sasaran tindakan, atau situasi yang menyertainya.
- 4) Refleksi proses penemuan, penyediaan data dan informasi untuk menetapkan keputusan yang rasional dan objektif. Tujuan dinyatakan telah tercapai dan kegiatan dinyatakan efektif apabila telah memenuhi indikator kualitas yang telah ditetapkan dengan menggunakan kriteria baku.

Model penelitian tindakan tersebut sering diacu oleh para peneliti tindakan.

Kegiatan tindakan dan observasi digabung dalam satu waktu, yaitu pada saat dilaksanakan tindakan sekaligus dilaksanakan observasi. Guru sebagai peneliti sekaligus melakukan observasi untuk mengamati perubahan perilaku siswa. Hasil observasi kemudian direfleksikan untuk merencanakan tindakan tahap berikutnya. Siklus tindakan tersebut dilakukan secara terus menerus sampai peneliti puas, masalah terselesaikan dan peningkatan hasil belajar sudah maksimum atau sudah tidak perlu ditingkatkan la



Gambar 2.5 Model Kemmis dan Taggart

C. Kerangka Teoretik

1. Hakikat Permainan

Secara sederhana, dapat dikatakan bahwa “bermain” adalah kegiatan main, sedangkan “mainan” ialah sesuatu yang digunakan untuk main, dan “Permainan” adalah kegiatan yang berisi “bermain” dan “mainan”.¹⁴

Bermain adalah kebutuhan semua anak, khususnya anak yang usia dini (4-6 tahun). Pada usia tersebut aktivitas yang terbesar adalah aktivitas bermain. Didalam bermain semua aspek perkembangan anak dapat

¹⁴ Iva Rifa, *Koleksi Games Edukasi Di Dalam Dan Luar Sekolah* (Jakarta : FlashBooks, 2012) h.8.

terstimulasi dan berkembang dengan baik, khususnya perkembangan motorik kasarnya..¹⁵

Menurut Vygotsy menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif anak.¹⁶

Menurut Mayke S. Tedjasaputra bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah pembendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan.¹⁷

Sedangkan menurut Dr. Sri Nuraini, M.Pd dan Hartman Nugraha, M.Pd bermain adalah mendorong langsung dari dalam diri setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedangkan bagi orang-orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegeraman, semakin tambah usia bermain, makin baik kesadarannya, bahwa ternyata ada dua dunia, yaitu dunia nyata dan dunia permainan orang dewasa sedang bermain sandiwara, menyadari sepenuhnya bahwa ada yang diperbuat adalah fantasi belakang.¹⁸

Anak-anak pada dasarnya sangat suka bermain. Anak-anak ada yang bermain menggunakan alat, dan tidak menggunakan alat. Mereka cenderung lebih menyukai permainan yang *simple*, karena tidak membutuhkan banyak waktu untuk mempersiapkan alat, ataupun tidak adanya peraturan yang berlaku.

¹⁵ Ibid., h.8.

¹⁶ Ibid., h.12.

¹⁷ Nofi Marlina, *Teori Bermain* (Jakarta : Pendidikan Kesehatan Dan Rekreasi, 2013) h.3.

¹⁸ Sri Nuraini dan Hatman Nugraha, *Teori dan praktek Permainan Kecil* (Jakarta : Lembaga Pengembangan Pendidikan Universita Negeri Jakarta , 2014) h. 3

Permainan tanpa alat adalah bermain tanpa menggunakan alat atau media sebagai penunjang dalam suatu permainan. Permainan tanpa alat hanya menggunakan peraturan dan ketentuan tertentu dalam bermain bermain meski tidak menggunakan media penunjang permainan.¹⁹

Bermain dengan menggunakan alat atau media sebagai penunjang permainan, atau pendukung dari suatu permainan yang juga memiliki ketentuan dan peraturan dalam bermain.²⁰

Bermain sebaiknya dilakukan dengan senang hati, tidak dengan paksaan dari siapapun. Sehingga tiap orang yang melakukannya akan merasakan kesenangan, dan semua beban pikiran akan terlepas. Maka akan meningkatnya kualitas dalam bekerja, karena tubuh akan kembali segar dan siap menjalani rutinitas seperti biasa. Dari pengertian itu , makna permainan atau bermain sering dimaksudkan suatu aktivitas yang bernada “negatif” (kurang berarti) setidaknya dilihat dari fungsi seperti : kegiatan bernuansa canda, senda gurau, dan lebih jauhnya tidak serius, tidak sungguh-sungguh, menghamburkan waktu efektif dan uang, asal-asalan dan seterusnya yang mengarah pada suatu aktivitas atau kegiatan yang “tidak berguna dilakukan dan berkaitan dengan hal remeh-remeh atau tidak berarti sama sekali.

Adapun fungsi permainan pada anak adalah mengembangkan potensi anak, baik potensi fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, fisik motorik dan

¹⁹ Nofi Marlina, *Teori Bermain* (Jakarta : Pendidikan Kesehatan Dan Rekreasi, 2013) h.122

²⁰ Ibid., h.117.

pada akhirnya prestasi akademik. Dari analisis diatas peneliti dapat menentukan permainan guna meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, yang sudah terkandung komponen gerak dasar dan biomotoriknya.

Melihat dari pendapat di atas maka, permainan (bermain) tidak hanya membuat kesenangan semata, melainkan juga membuat tubuh menjadi lebih bugar dengan setiap aktivitas yang dilakukan, merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan, perkembangan anak menuju masa remaja dan merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak.

2. Gerak Dasar Lokomotor

Gerak dasar merupakan gerak pengulangan yang dilakukan terus-menerus dari kebiasaan serta menjadikannya sebagai dasar dari pengalaman lingkungan mereka.

Pengembangan gerak dasar merupakan suatu proses untuk memperoleh gerak yang senantiasa berkembang berdasarkan: (1) proses pengembangan syaraf dan otot yang juga di pengaruhi oleh keturunan, (2) akibat dari pengalaman gerak sebelumnya, (3) pengalaman gerak saat ini, (4) gerak yang digambarkan dalam kaitannya dengan pola gerak tertentu.²¹

Menurut Anita J. Harrow dalam buku yang ditulis oleh Sudradjat menjelaskan bahwa Gerak Dasar yang berkembang berdasarkan

²¹ Rusli Lutan, Asas-asas Pendidikan Jasmani Pendekatan Pendidikan (Jakarta : Departemen Pendidikan Jasmani) 2001

bertambahnya usia. Gerak dasar ini terdiri dari, gerak lokomotor, non lokomotor dan gerak manipulatif ²².

gerak lokomotor adalah gerakan berpindah dari satu tempat ketempat yang lain misalnya merangkak, berjalan, berlari, meloncat.²³

gerak dasar gerak lokomotor adalah gerak yang dilakukan dalam keadaan tubuh yang dipindahkan posisinya kearah mendatar (horisontal) atau kearah gerak (vertikal), dari satu titik ke titik lainnya dalam sebuah ruang.²⁴

Gerak dasar Non Locomotor adalah gerak yang berporos pada sumbu persendian tubuh tertentu. Misalnya menekuk lengan, menekuk kaki, membungkuk, memilin togok.²⁵

Gerak manipulative adalah gerak memanipulasi atau memainkan objek tertentu menggunakan tangan, kaki, atau bagian tumit misalnya, menggiring bola, memukul bola, melempar bola.²⁶

Memahami tentang gerak dasar sangat penting karena memberikan sumbangan terhadap pertumbuhan dan perkembangan fisik anak-anak dan orang dewasa anak harus diberi penjelasan mengenai gerak dasar yg baik dan benar. jika anak melakukan gerakan yang salah dimasa kanak-kanak,

²²Sudradjat, *Perkembangan Motorik* (Jakarta : CV. Alungadan Mandiri, 2017) h.34.

²³ Nofi Marlina Siregar, *Belajar Gerak* (Jakarta : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2014) h.12.

²⁴ Djumidar, *Dasar-Dasar Atletik*, (Jakarta: Universitas terbuka, 2001) h.4.

²⁵ Nofi Marlina Siregar, *Belajar Gerak* (Jakarta : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2014) h.13

²⁶ Nofi Marlina Siregar, *Belajar Gerak* (Jakarta : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2014) h.14.

hingga dewasa nanti akan terbawa salah. Begitu pula sebaliknya, jika anak melakukan gerakan yang baik dimasa kanak-kanak, akan baik pula gerakannya hingga dewasa.

Kemampuan gerak dasar gerak lokomotor adalah gerak seperti: berjalan, berlari, meloncat, melempar, menangkap, melompat, memukul, berguling, merangkak dan meluncur.

Gerak lokomotor pada pembelajaran ini adalah berjalan, berlari, melompat. Banyak gerakan berjalan yang sering dilakukan pada anak untuk melakukan aktivitas sehari-hari, tetapi anak tersebut tidak sadar bahwa gerakan berjalan yang telah dilakukan mempunyai manfaat seperti; meningkatkan kebugaran, melatih fisik pada anak, dan untuk melatih otot.

Berlari juga memiliki manfaat yang baik untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, serta dapat meningkatkan kondisi fisik dan organ dalam anak seperti; jantung, otot dan paru-paru. Saat bermain anak berpindah dari satu tempat ketempat lainnya dengan cara apapun, salah satunya melompat. Banyak kegunaan atau manfaat yang di dapatkan saat anak melompat, seperti; anak dapat meningkatkan keseimbangan pada tubuh, menyehatkan jantung, dan meningkatkan kesehatan mental.

Menurut Djumidar jalan adalah suatu gerakan melangkah kesegala arah dilakukan oleh siapa saja tidak mengenal usia namun demikian jika gerakan jalan tidak di perhatikan dari usia muda dikhawatirkan ada kelainan dalam berjalan, untuk itu perlu diinformasikan gerakan

jalan maupun bentuk-bentuk latihan dalam berjalan yang dapat dilakukan secara bermain baik itu kelompok kecil maupun besar.²⁷

Masalah pada gerakan berjalan umumnya anak-anak akan berjalan dengan kaki yang menapak tepat di lantai, tetapi ada beberapa anak yang berjalan dengan berjinji yang menyebabkan anak tersebut tidak mampu berjalan dengan lurus dan sering kehilangan keseimbangan. Ketika berjalan dengan gerakan yang kurang baik, seseorang dapat mengalami kehilangan 2-3 cm dari setiap langkah pada saat pergantian kaki yang diayun ke arah depan, hal ini berakibat hilangnya jarak dan waktu tempuh.

Menurut Ricky Susiono berjalan adalah proses bergantian kehilangan keseimbangan dan pemulihan sambil bergerak maju dalam posisi tegak hampir semua orang berjalan hanya sekedar bergerak ke depan, samping, atau mundur.²⁸

Gerak dasar berjalan yang baik adalah tungkai mengayun lurus dan telapak mendarat dengan satu garis, satu garis yang dimaksud telapak kaki bagian dalam berada satu garis. Posisi tubuh tidak miring ke kanan atau kiri, melainkan tetap sejajar atau tegap, posisi bahu tidak terangkat salah satu maupun keduanya.²⁹

²⁷ Mochamad Djumidar, *Belajar Berlatih Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain* (Jakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2002) h.4.

²⁸ Ricky Susiono, *The Secret Power Of Mind And Body Unification* (Jakarta: Garuda Indonesia Perkasa 2012) hh.42-43.

²⁹ Ibid., h. 44.



Gambar 2.6 Gerakan Berjalan Satu Baris

Sumber : Foto Hana Hafizah

Menurut Ricky susiono lari adalah frekuensi langkah yang dipercepat sehingga pada waktu berlari ada kecenderungan badan melayang, yang artinya pada waktu lari kedua kaki tidak menyentuh tanah sekurang-kurangnya satu kaki tetap menyentuh tanah.³⁰

Pada saat berlari anak-anak pada umumnya hanya berlari saja tanpa menggerakkan kedua tangan dan tidak diawali berdiri dengan posisi badan yang tegak. Anak-anak hanya berlari untuk melatih gerakan yang sudah mereka kuasai sebelumnya tanpa mengetahui bagaimana cara berlari yang tepat. Anak yang berlari dengan benar, dapat mencapai kecepatan lebih dari berjalan.

³⁰ Ibid., h.47.

Gerak dasar berlari yang baik adalah tungkai lurus dan telapak mendarat dengan satu garis. Satu garis yang dimaksud berlari di atas garis dengan kaki kanan dan kiri melainkan telapak kaki bagian dalam berada satu garis. Ketika sprint (lari cepat) usahakan untuk menggunakan telapak kaki bagian depan atau bola kaki.



Gambar 2.7 Ketika Lari

Sumber: Foto Hana Hafizah

Melompat yang baik dengan cara mengangkat tubuh dari satu titik ke titik lain yang lebih jauh atau tinggi dengan awalan lari cepat atau lambat, dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan kaki atau anggota tubuh lainnya dengan keseimbangan yang baik.³¹

Gerak dasar melompat yang benar adalah melakukan lompatan kedepan dengan menggunakan kedua kaki sebagai tolakan , dan ketika di udara salah satu kaki di tekuk membentuk sudut 90 derajat lalu mendarat dengan kaki lainnya.

³¹ Ibid., h.80

Sedikit anak yang melompat dengan awalan lari cepat dan keseimbangan yang baik. Manfaat yang di dapat dengan melompat ialah: meningkatkan keseimbangan pada anak, dan melatih mental serta fisik pada anak.



Gamar 2.8 Persiapan Gerakan Melompat Kedepan

Sumber : Foto Pribadi

Dari komponen gerak dasar tersebut dalam penyajiannya dapat dilakukan secara terpisah atau digabung antara satu dengan yang lainnya melalui kegiatan permainan. Hal ini tentunya di sesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Melihat dai pendapat diatas, gerak dasar lokomotor keterampilan yang bersifat khas dengan perkembangan motorik anak usia 4-6 tahun dan meliputi pola lokomotor seperti jalan, lari, dan lompat gerak dimulai dari belum bisa menjadi bisa, dari sekedar bisa menjadi terampil dan dari terampil menjadi mampu melakukan gerakan secara otomatis. Dengan pencapaian

tujuan secara bertahap tersebut, maka beban belajarnya juga perlu diberikan secara bertahap dan diharapkan berangsur-angsur kemampuan gerak dapat meningkat.

3. Karakteristik Anak Usia 4-6 Tahun

Pada awal anak di dalam kandungan, anak hanya sebesar kacang. Tetapi seiring bertambahnya dari minggu ke minggu dan bulan ke bulan. Anak tersebut tumbuh menjadi lebih besar lagi dan saat terlahir anak sudah bertambah berat badan nya. Pada masa balita anak hanya dapat melakukan aktivitas merangkak dan mengangkat kepala, lalu anak tumbuh menjadi fase anak-anak dan sudah dapat melangkah sedikit demi sedikit.

Walaupun anak dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan aktivitas seperti mengelompokkan, mengukur dan menghubungkan objek, namun ia tidak bisa menjelaskan alasan yang tepat untuk pemecahan suatu masalah³².

Menurut Yasmin Abidin perkembangan merujuk pada perubahan jasmani (fisik) dan rohani (psikis) manusia ke arah yang lebih maju dan sempurna, terjadinya perubahan secara fisik yaitu proses biologis dimana pembuahan ovum oleh sperma yang disebut masa konsepsi, dan faktor genetika kemudian berinteraksi dengan lingkungannya, psikis berkaitan dengan karakteristik psikologis individu.³³

³²Samsunuwiyati, *Psikologi Perkembangan* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009) h.132.

³³ Yasmin Abidin, *Perkembangan Anak Usia 6-8 Tahun* (Jember : KAUKABA, 2015) h.1.

- 1) perkembangan kognitif seperti kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional atau akal seperti (pengetahuan, pemahaman, penerapan dan evaluasi).
- 2) emosi sejak lahir sampai kira-kira umur 15 bulan, kebutuhan utama mereka adalah memperoleh kepercayaan dan kepastian bahwa dirinya diterima oleh lingkungannya.

Menurut piaget berpendapat bahwa perkembangan manusia dapat digambarkan dalam konsep fungsi mekanisme biologis dan struktur lingkungan dimana anak itu tumbuh.³⁴

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda, berikut perkembangan anak pada fase prasekolah

1. Perkembangan fisik proporsi tubuhnya berubah secara dramatis, seperti pada usia tiga tahun rata-rata tingginya sekitar 80-90 cm, dan beratnya sekitar 10-13 kg; sedangkan pada usia lima tahun tingginya sudah mencapai sekitar 100-110 cm.
2. Perkembangan intelektual yang dimaksud adalah anak mampu berimajinasi tentang berbagai hal dan dapat menggunakan kata-kata, peristiwa dan benda untuk melambangkan yang lainnya.

³⁴Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014) h.4.

3. Perkembangan emosional anak sudah mulai menyadari bahwa tidak semua keinginannya dapat dipenuhi oleh orang lain sehingga orang lain tidak selamanya memenuhi keinginannya.
4. Perkembangan bahasa anak usia prasekolah yaitu dapat menyusun kalimat dengan baik dan memahami perbandingan selain itu anak dapat menanyakan soal waktu-sebab akibat.
5. Perkembangan sosial yang dimaksud perkembangan social adalah anak sudah mulai aktif berkomunikasi dengan teman sebayanya seperti anak sudah mulai mengetahui aturan, baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan bermain.
6. Perkembangan bermain usia anak prasekolah diisi dengan kegiatan bermain yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan.
7. Perkembangan kepribadian anak sudah mulai sadar bahwa dirinya sudah terpisah dari lingkungannya, dan anak suka menyebut nama dirinya apabila sedang berbicara dengan orang lain.
8. Perkembangan moral pada masa ini anak harus dapat dilatih atau dibiasakan mengenai bagaimana anak harus bertingkah laku, seperti: mencuci tangan sebelum makan dan menggosok gigi sebelum tidur.

9. Perkembangan kesadaran beragama anak dapat diajarkan mengenai keilmuan agama seperti: baca doa sebelum tidur, shalat lima waktu, dan membaca *al-Qur'an*.³⁵

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Anak usia dini memiliki karakteristik bersifat egosentris, mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana.

Olahraga rekreasi, kegiatan fisik yang dilakukan pada waktu senggang berdasarkan keinginan atau kehendak yang timbul karena memberi kepuasan atau kesenangan. Olahraga rekreasi menggugah kesadaran manusia atau pentingnya membina hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungannya serta agar semakin mengenal sifat ataupun karakternya, membantu mengembangkan secara positif tingkah laku serta hubungan sosial secara individu.

Dalam setiap pelaksanaan olahraga rekreasi fasilitator mempersiapkan beberapa permainan yang ingin di berikan dan dimainkan oleh peserta kegiatan rekreasi sesuai dengan kemampuan fasilitator. pendekatan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan gerak dasar lokomotor pada anak untuk memperbaiki gerak dasar pada anak melakukan

³⁵ Ibid., hh.163-177

aktivitas sehari-hari, melaksanakan proses pembelajaran, serta membuat anak merasa senang terlibat dalam permainan tersebut.

Penerapan permainan Kecil dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor pada pelaksanaannya dimana materi yang diberikan dalam bentuk permainan. Dengan menerapkan permainan pada anak-anak yang memang memiliki karakteristik senang bermain, suka bermain dalam pembelajaran gerak dasar anak diarahkan untuk mengembangkan kemampuannya.

Dalam pelaksanaannya penerapan permainan memberikan kebebasan kepada anak untuk bergerak secara dasar dan bebas melakukan aktifitas gerak yang mengacu pada gerak dasar lokomotor, jadi dengan penerapan permainan anak akan mendapatkan pengalaman gerak yang sangat banyak.

Terkait dengan penerapan permainan pada penerapan gerak dasar lokomotor dalam olahraga dan kesehatan yang memiliki fungsi dengan tujuan yang sama, yaitu sebagai suatu cara memudahkan anak dalam bermain serta agar pelaksanaan kegiatan bermain sambil belajar dapat berjalan secara efisien dan efektif yang pada akhirnya hasilnya belajar anak dapat dicapai secara optimal. Serta memberi pemahaman pada anak mengenai gerak dasar yang benar dan baik.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teoretik di atas, maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

Di duga penerapan permainan kecil dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor anak usia dini.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor melalui penerapan permainan kecil pada anak usia 4 – 6 tahun.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

- Tempat : Penelitian dilaksanakan di RPTRA Citra Permata Jatinegara Jakarta Timur. Disesuaikan dengan jadwal kegiatan ekstrakurikuler untuk anak-anak yaitu setiap minggunya pada hari Rabu dan Kamis jam 15.00 sd 16.00 WIB.
- Waktu : Waktu penelitian dilaksanakan selama 5 bulan terhitung bulan September 2017 sampai Januari 2018
- Subyek : anak usia 4 -6 tahun RPTRA Citra Permata Jatinegara Jakarta Timur yang berkunjung di RPTRA Citra Permata yang berjumlah 20 orang.

C. Prosedur Penelitian Tindakan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*Action Research*) yang menggunakan metode bermain kreatif yang dikaji kedalam tindakan melalui beberapa siklus. Metode yang di ambil dalam penelitian ini dengan desain Kemmis dan McTaggart. hambatan dan keberhasilan pelaksanaan tindakan pada siklus pertama harus diobservasi, dievaluasi dan kemudian di refleksi untuk merancang tindakan pada siklus kedua. Pada umumnya, tindakan pada siklus kedua merupakan tindakan perbaikan dari tindakan pada siklus pertama tetapi tidak menutup kemungkinan tindakan pada siklus kedua adalah mengulang tindakan pertama. Pengulangan tindakan untuk meyakinkan peneliti bahwa tindakan pada siklus pertama telah atau belum berhasil. Pelaksanaan penelitian tindakan ini melibatkan ahli dalam bidang pendidikan jasmani Nadia anggraini atlet Platnas Prima dan guru PAUD Ibu Nahayati dibidang pengembangan kreatifitas sebagai kolaborator.

Intervensi tindakan dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap tindak lanjut. Sebelum melaksanakan penelitian, beberapa prosedur administrasi yang dilakukan peneliti adalah :

1. Menemui pengurus RPTRA Citra Permata dan Kepala Sekolah PAUD Mawar untuk melakukan penelitian.
2. Melakukan persamaan persepsi dengan kolaborator guru Paud Mawar, kepala sekolah dan orang tua murid.

3. Observasi awal pelaksanaan penerapan permainan kecil di RPTRA Citra Permata Jakarta Timur.
4. Merencanakan dan menetapkan pembagian tugas antara peneliti dan guru kolaborator.
5. Menentukan prosedur kerja yang akan dilaksanakan bersama guru kolaborator pada setiap siklus (desain tindakan).
6. Merencanakan jadwal pertemuan secara periodik bersama guru kolaborator (untuk melakukan refleksi).

Setelah beberapa hal diatas dilaksanakan, maka tahap selanjut Intervensi tindakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Tahap Persiapan atau perencanaan siklus

Kegiatan pada tahap persiapan dibuat berdasarkan hasil pengamatan awal dan diskusi dengan guru tentang gerak dasar dan penerapan permainan kecil yang akan dilaksanakan aktivitas. Kegiatan pada tahap persiapan meliputi : menentukan target kemampuan gerak dasar lokomotor yang harus dicapai anak, mendesain penerapan permainan kecil dengan menggunakan pokok-pokok bahasan yang telah disiapkan peneliti, membuat action plan, membuat rencana harian dan membuat jadwal pembelajaran.

Sebelum pelaksanaan tindakan, dilakukan asesmen awal dengan cara :

- a) Mengikuti dan mengamati selama 3 hari perilaku anak yang berkaitan dengan penerapan gerak dasar lokomotor yang akan diteliti.
- b) Hasil respon asesmen awal ini akan dibandingkan dengan hasil siklus pertama.
- b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, rancangan untuk melaksanakan kegiatan berdasarkan perencanaan yang telah ada. Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus 1 menerapkan 8 macam permainan yang mengembangkan penerapan permainan kecil pada anak. Sedangkan siklus 2 menerapkan 8 permainan untuk perbaikan dari siklus 1 sehingga dapat dilaksanakan dalam 2 siklus pembelajaran. Siklus pertama dilaksanakan 8 kali pertemuan (8x90) dengan topik-topik yang telah disiapkan peneliti. Sedangkan siklus ke dua dilaksanakan 8 kali pertemuan (8x90 menit) siklus ke dua untuk memaksimalkan pencapaian kemampuan gerak dasar lokomotor.

- c. Tahap tindak lanjut

Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi terhadap target gerak dasar lokomotor yang belum atau yang tercapai. Kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan sehingga gerak dasar lokomotor yang belum tercapai dibahas bersama guru. Hasil pembahasan tersebut

digunakan sebagai penyempurnaan perencanaan siklus kedua. Jika target tercapai maka akan dilakukan asesmen akhir.

Refleksi dan analisis data

Mengevaluasi dan merefleksi Hasil monitoring baik proses maupun Produk pembelajaran siklus 1.

Dilakukan berdasarkan dengan hasil :

1. Hasil rekaman observasi
2. Hasil asesmen akhir siklus I
3. Hasil diskusi dengan kolaborator

Asesmen Akhir

Melakukan asesmen akhir dengan observasi gerak dasar lokomotor kepada anak terhadap pembelajaran yang telah diterima selama siklus I

Observasi

Observasi dilakukan dengan pedoman observasi dan rekaman, untuk monitoring implementasi efek dan menemukan faktor pendukung dan penghambat

Refleksi dan analisis data

Mengevaluasi dan merefleksi Hasil monitoring baik proses maupun Produk pembelajaran siklus II.

Dilakukan berdasarkan dengan hasil

4. Hasil rekaman observasi
5. Hasil asesmen akhir siklus II
6. Hasil diskusi dengan kolaborator

Observasi Dilakukan dengan pedoman observasi dan rekaman, untuk monitoring implementasi efek dan menemukan factor pendukung

Asesmen Akhir

Melakukan asesmen akhir dengan observasi gerak dasar lokomotor kepada anak terhadap pembelajaran yang telah diterima selama siklus I dan II

Perencanaan siklus I

1. Mendesain asesmen awal dan akhir
2. Menentukan target kompetensi /tujuan
3. Mendesain menggunakan permainan kecil
4. penjadwalan
5. pembelajaran dengan

Tindakan (siklus I)

Melaksanakan desain permainan kecil meningkatkan gerak dasar lokomotor yang terdiri atas : 8 macam permainan.

Target belum tercapai

Perencanaan siklus II

Menyempunakan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi penerapan desain permainan kecil, untuk siklus II agar dapat mencapai target gerak dasar lokomotor, anak yang belum tercapai pada siklus I

Tindakan

Melaksanakan penerapan desain permainan kecil dengan lebih memperhatikan aspek yang belum sesuai

Gambar : Desain intervensi tindakan peningkatan gerak lokomotor Anak usia 4-6 tahun melalui penerapan permainan kecil

D. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kriteria keberhasilan tindakan pelaksanaan tindakan pada model Kemmis dan Taggart yaitu dimana pada pelaksanaan tindakan pada siklus pertama harus diobservasi, dievaluasi dan kemudian direfleksi untuk merancang tindakan pada siklus kedua. Pada umumnya, tindakan pada siklus kedua merupakan tindakan perbaikan dari tindakan pada siklus pertama tetapi tidak menutup kemungkinan tindakan pada siklus kedua adalah mengulang tindakan siklus pertama. Pengulangan tindakan dilakukan untuk meyakinkan peneliti bahwa tindakan pada siklus pertama telah atau belum berhasil.

Kriteria keberhasilan tindakan ini :

1. Subjek penelitian dapat melakukan gerakan berjalan dengan benar
2. Subjek penelitian dapat melakukan gerak dasar lari dengan benar
3. Subjek penelitian dapat melakukan gerakan dasar melompat dengan benar.
4. Subjek penelitian memiliki motivasi tinggi dalam mengikuti proses latihan.
5. Subjek penelitian dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses latihan
6. Adanya interaksi antar subjek penelitian

7. Adanya hubungan timbal balik dari peneliti dan subjek penelitian

Penelitian ini di katakan berhasil apabila :

1. Sebagian besar (60%) anak aktif dan tuntas dalam mengikuti permainan yang sudah di persiapkan peneliti.
2. Hasil gerak dasar anak meningkat dalam penerapan permainan kecil.
3. Anak dapat bersosialisasi secara baik dengan anak lainnya.
4. Suasana lapangan lebih kondusif dan menyenangkan anak.

Adapun kriteria penilaian yang digunakan sebagai standar penilaian gerak lokomotor yang digunakan oleh kolaborator yaitu menggunakan kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Nilai	Kategori
>80	Sangat baik
60-79	Baik
40-59	Cukup
30-39	Kurang
<29	Sangat kurang

E. Sumber Data

Sumber data yang dipakai dalam penelitian ini adalah data-data yang dapat menggambarkan peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor. Adapun data penelitian terdiri dari dua jenis yaitu penelitian yang bersifat kuantitatif dan kualitatif.

Data kuantitatif dalam penelitian ini data kuantitatif untuk kemampuan gerak dasar lokomotor, diperoleh melalui tes awal dan tes akhir dari anak yang melakukan gerak dasar. Sedangkan data yang bersifat kualitatif yaitu data yang mendeskripsikan proses pembelajaran yang diperoleh melalui observasi. Sumber data dalam penelitian tindakan ini adalah anak-anak taman RPTRA Citra Permata Jatinegara Jakarta Timur.


F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan di setiap siklus sejak perencanaan, pelaksanaan, observasi hingga refleksi untuk komponen data yang diperlukan melalui tes awal dan akhir siklus.

1. Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen

NO	ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR	PENILAIAN		Jumlah SKOR
			BENAR (2)	SALAH (1)	
1.	Berjalan 	Kepala pandangan lurus kedepan			
		Badan tegap/lurus			
		Tangan terbuka lurus sejajar			
		Tungkai mengayun lurus dan telapak kaki mendarat dengan satu kaki			
		Posisi tubuh tidak miring kekanan tau kiri			
2.	Berlari 	Kepala pandangan lurus ke depan			
		Badan condong kedepan			
		Tangan terbuka			
		Tungkai lurus sejajar dengan kaki			
		Tungkai lurus dan telapak kaki mendarat dengan satu garis			

3.	Melompat		Kepala pandangan lurus ke depan			
			Badan tegap/lurus			
			Tangan terbuka lurus sejajar			
			Tungkai atas dan bawah tertekuk 90 derajat			
			Lompatan kedepan dengan menggunakan kedua kaki sebagai tolakan			

Nilai : $\frac{\text{Nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100 \%$ $\frac{30}{30} \times 100 \%$

Nilai maksimal 30

= $\frac{\text{Nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100 \%$ = 100 %

30

Keterangan :

5 : jika setiap indikator penilaian semua dilakukan dengan benar

4 : jika setiap indikator penilaian 4 gerakan yang benar 1 salah

3 : jika setiap indikator penilaian 3 gerakan yang benar 2 salah

2 : jika setiap indikator penilaian 2 gerakan yang benar 3 salah

1: jika setiap indikator penilaian 1 gerakan yang benar 4 salah

2. Jenis Instrumen Yang Digunakan

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes gerak dasar, observasi, dan catatan lapangan.

a. Tes

Tes digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif berupa penilaian yang menggambarkan pencapaian target kompetensi. Tes berupa praktek gerak dasar yang dilakukan setelah tindakan siklus.

b. Observasi

Observasi dilakukan terhadap proses penerapan permainan kecil untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor yang diperoleh anak setelah mengikuti permainan kecil. Data terekam dalam catatan lapangan dan format-format pengamatan lainnya.

c. Catatan lapangan

Catatan lapangan berisikan deskripsi kejadian-kejadian selama proses kegiatan penelitian berlangsung.

3. Validitas Instrumen

Untuk validitas instrumen permainan gerak dasar instrumen menggunakan penyusunan dan pelaksanaan pembelajaran melalui dosen ahli (expert judgement) yang terdiri dari 2 ahli dibidang permainan dan gerak dasar.

G. Validasi Data

Untuk validasi dalam penelitian ini menggunakan analisis gerak dasar validasi kuantitatif dan kualitatif.

H. Teknik Analisa Data

Untuk analisis data penelitian ini menggunakan analisis data refleksi dalam setiap siklusnya berdasarkan hasil observasi yang terekam dalam catatan lapangan, dokumentasi, dan observasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil pencapaian dengan indikator keberhasilan. Fokus pengamatan tentang kegiatan anak selama pembelajaran praktek.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1) Kondisi pra penelitian dan asesmen awal

Assesmen awal dilaksanakan 20 dan 21 Desember 2017 selama 2 hari. Sebelum itu, peneliti selama satu minggu mengobservasi kegiatan di RPTRA Citra Permata. Dan dan juga wawancara dengan pengurus RPTRA serta guru PAUD Mawar. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti menemui beberapa fakta lapangan, seperti keluhan dari guru PAUD Mawar sebelumnya, bahwa minat anak sangat pasif dalam bergerak sehingga berdampak pada kurangnya kemampuan gerak dasar lokomotor anak.

Diskusi pengenalan awal :

Situasi : anak bermain dengan teman-teman nya

Penelit : anak-anak perkenalkan nama kakak tri

Anak : halo ka tri

Peneliti : kakak disini ingin menerapkan permainan untuk kalian, disini pada suka bermain tidak ?

Anak : suka ka.....

situasi : sangat gembira dan memberikan sambutan yang baik.

Table 4.1 Data hasil tes Sikap Awal

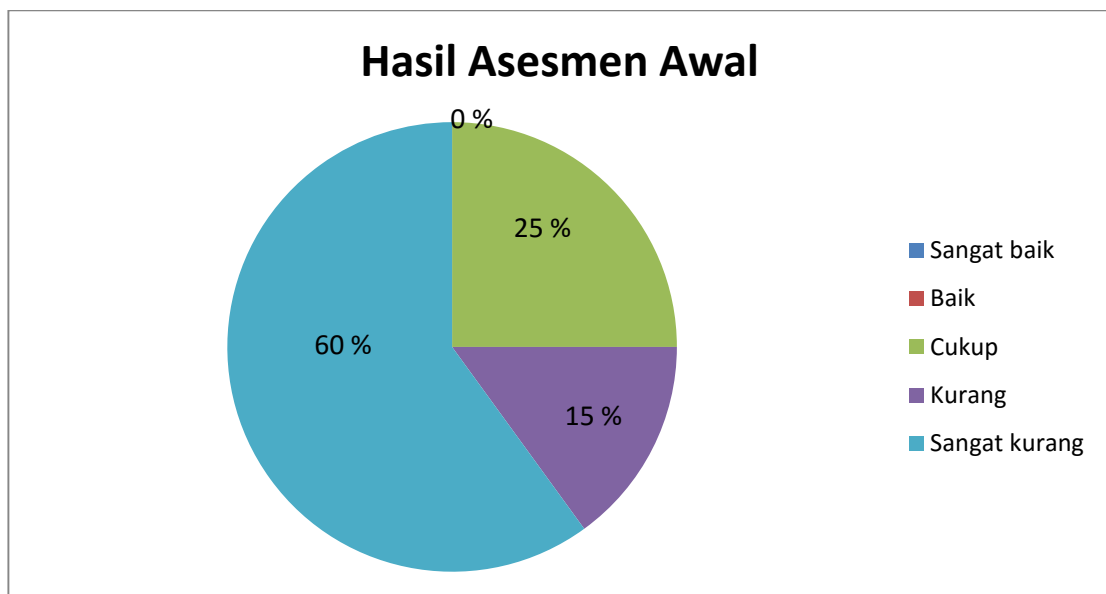
Responden	Gerak Berjalan	Gerak Dasar Lari	Gerak Dasar Lompat	Total	Nilai	Persentase
Responden 1	2	4	4	10	0.33	33%
Responden 2	2	4	2	8	0.27	27%
Responden 3	2	4	4	10	0.33	33%
Responden 4	2	2	2	6	0.20	20%
Responden 5	2	2	2	6	0.20	20%
Responden 6	4	4	4	12	0.40	40%
Responden 7	2	2	2	6	0.20	20%
Responden 8	2	2	2	6	0.20	20%
Responden 9	2	2	2	6	0.20	20%
Responden 10	2	6	6	14	0.47	47%
Responden 11	2	2	2	6	0.20	20%
Responden 12	2	2	2	6	0.20	20%
Responden 13	2	6	6	14	0.47	47%
Responden 14	2	2	2	6	0.20	20%
Responden 15	2	2	6	10	0.33	33%
Responden 16	2	2	2	6	0.20	20%
Responden 17	2	6	6	14	0.47	47%
Responden 18	2	2	2	6	0.20	20%
Responden 19	4	4	4	12	0.40	40%
Responden 20	2	2	2	6	0.20	20%
Jumlah				170	5.67	

Table 4.2. distribusi frekuensi asesmen awal

No.	Kriteria	Frekuensi	Persen
1	Sangat baik	0	0
2	Baik	0	0

3	Cukup	5	25%
4	Kurang	3	15%
5	Sangat kurang	12	60%

Gambar 4.1 Grafik Diagram Hasil Tes Awal Gerak Dasar Lokomotor



Dari table dan grafik diatas menunjukan hasil awal gerak lokomotor anak semuanya masih kategori sangat kurang yaitu gerak berjalan (22), gerak lari (31), gerak lompat(32). Untuk itu perlu dilakukan perbaikan gerak dasar lokomotor dengan penerapan permainan kecil pada siklus 1.

Dari data tersebut diatas didapati bahwa minat gerak anak masih kurang, anak mau bergerak jika diminta secara individu oleh guru. Hal ini menunjukkan gerak dasar menjadi kurang. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa gerak dasar lokomotor anak masih kurang. Hal ini tak lepas dari dari proses pembelajaran yang kurang menstimulasi proses gerak dasar lokomotor anak dan pembelajaran guru masih bersifat satu arah yaitu anak-anak Cuma mendengarkan dan melakukan apa yang ditugaskan oleh guru.

Berdasarkan observasi, peneliti menemukan anak-anak dalam kondisi yang sebagian besar pasif, banyak anak yang mengikuti pembelajaran yang tengah dibawahkan oleh guru kurang semangat hanya ada satu atau dua orang anak yang aktif dalam merespon pembelajaran guru. Selain itu dari hasil observasi peneliti melihat bahwa pembelajaran berpusat pada guru dalam pola interaksi dari guru kepada anak, sehingga tidak memungkinkan anak berinteraksi lebih aktif kepada guru maupun sesama teman (untuk diskusi). Dan guru hanya berpedoman pada kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran anak antara lain mendengarkan penjelasan guru, mencatat tulisan guru dipapan tulis dan mengerjakan latihan dibuku paket. Selain itu guru mengajar dengan metode ceramah dan penugasan selain itu guru kurang menggunakan media.

Dari data-data diatas menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan gerak dasar anak, khususnya pada aspek-aspek tertentu, belum meningkat

dengan baik. Hal ini disebabkan karena kondisi pembelajaran dan kemampuan guru yang kurang menstimulasi gerak anak dengan optimal kondisi awal ini menyebabkan anak-anak pada PAUD Mawar memerlukan tindakan yang mampu mengubah kondisi tersebut, yaitu berupa penerapan permainan kecil.

2) Hasil pelaksanaan tindakan siklus 1

Peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor adalah berjalan, berlari, melompat termasuk didalamnya anak dapat berjalan dengan pandangan lurus kedepan, berjalan dengan badan tegak, berjalan dengan tangan terbuka, tungkai mengayun lurus dan telapak kaki mendarat dengan satu kaki, posisi tubuh tidak miring kekanan atau kiri. Kepala pandangan lurus ke depan, Badan condong kedepan, tangan terbuka, tungkai lurus sejajar dengan kaki, tungkai lurus dan telapak kaki mendarat dengan satu garis, tungkai atas dan bawah tertekuk 90 derajat, Lompatan kedepan dengan menggunakan kedua kaki sebagai tolakan. Aspek gerak dasar lokomotor dapat diterapkan melalui permainan kecil. Permainan-permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor pada siklus I antara lain : 1. Jalan semut (A. 1, A. 2, A. 5), 2. Jalan setapak (A. A.5, A.1, A.2), 3. Jalan berliku (A. 2, A.1, A.5), 4. Lari tikus (B.1, B.2), 5. Mencari berlian (B.1, B. 5), 6. SALAH ARAH (B. 1, B.2, B. 5), 7. Lompat sasaran (C.1, C.2, C.3), 8. Lompat katak (C. 1, C.2, C.3).

Metode pembelajaran yang dapat digunakan bervariasi, misalnya tanya jawab, ceramah, diskusi, penugasan, demonstrasi, percakapan, dan lain-lain tergantung pada permainan.

Data yang menunjukkan peningkatan gerak dasar lokomotor adalah sebagai berikut :

Situasi : anak berlari menuju ember memasukan bola, anak bersemangat sambil tertawa.

Anak : anak-anak memasukan bola bola plastic nano-nano untuk mengumpulkan bola sebanyak-banyaknya.

Peneliti & guru : ayooo cepat.....cepat....lagi ambil bolanya.

Situasi : peneliti bertepuk tangan sambil memberikan semangat kepada anak-anak sambil berteriak, anak-anak sangat bersemangat mengumpulkan bola ke dalam ember.

Peneliti : oke stop waktunya habis.

Anak : baik ka

Situasi : anak-anak terlihat senang, sangat gembira, puas, tertawa, bebas melakukan

Situasi : anak-anak berbaris, peneliti memberikan penjelasan tentang peraturan permainan yang akan dimainkan.

Peneliti : berjalannya harus di garis lurus berwarna hitam sambil membawa dua buah gelas yang berisi air ya.

Anak : iya ka.

Peneliti : siap ya 1,2,3 mulai.....

Situasi : anak-anak berjalan di garis lurus warna hitam sambil membawa dua buah gelas yang berisi air, anak memberi semangat dan bertepuk tangan. CL.2

Refleksi : anak memiliki kemampuan gerak yang baik, selalu aktif bergerak, anak sangat senang dan puas dalam bermain.

Selanjutnya peneliti menginstruksikan kepada anak untuk melompati matras dan gawang dengan tumpuan dua kaki lalu menendang bola.

Situasi : anak-anak melompati gawang dengan tumpuan dua kaki lalu menendang bola sesuai dengan instruksi peneliti dengan semangat dan rasa senang

Peneliti : sekarang anak-anak lakukan bergantian ya....

Anak : ka lomatnya dua kaki ya ?

Peneliti : iya anak-anak lompatnya dua kaki.

Situasi : anak-anak sangat senang dan gembira dalam bermain, bercanda, tertawa. CL.3

Refleksi : didalam penerapan permainan kecil anak-anak memiliki

Peneliti : Assalamualaikum, selamat pagi anak-anak.

Anak : inikan sudah sore ka, wa'alaikumsalam kakak.

Peneliti : masih semangat untuk bermain tidak?

Anak : masih ka, hari ini kita mau main apa ka ?

Peneliti : hari ini kita akan main lompat satu kaki sama kereta gembira.

Anak : asyiiiiiik.....

Zia : yaaah ka capek.

Situasi : peneliti menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan, anak mendengarkan arahan dari peneliti. CL.4

Refleksi : didalam penerapan permainan kecil anak-anak memiliki kemampuan gerakan yang baik, anak selalu aktif, selain itu anak bebas bergerak seperti berjalan, melompat, berlari.

a. Tahap perencanaan

Tujuan yang diharapkan :

- a) Anak memahami gerak dasar berjalan, berlari, melompat dengan benar
- b) Anak dapat melakukan tahapan gerakan berjalan, berlari, melompat
- c) Anak mampu melakukan gerak dasar lokomotor dengan benar
- d) Anak dapat bekerjasama, bersosialisasi dengan teman lainnya.

b. Tahap pelaksanaan

Setelah tahapan diatas telah dilaksanakan selanjutnya tahap pelaksanaan yaitu peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat. Peneliti memberikan materi pembelajaran dalam dua kali pertemuan perminggu yaitu hari Rabu dan Kamis selama satu bulan. Masing-masing pertemuan memerlukan waktu 2x30

menit. Berikut ini adalah materi pembelajaran yang dilaksanakan pada tahap tindakan siklus I

a) tahap awal (15 menit)

pada kegiatan ini awal pembelajaran peneliti mengkondisikan lapangan, menyediakan alat pembelajaran, menata media pembelajaran. anak berdoa dan melakukan pemanasan berupa ice breaking dilanjutkan dengan menyampaikan cara bermain.

b) kegiatan inti (40 menit)

Peneliti membariskan anak satu-persatu anak mengikuti setiap permainan ini meliputi gerakan berjalan, berlari, melompat anak mengikuti permainan yang dipraktekan oleh peneliti

Berdasarkan hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak cukup bervariasi, ada yang cepat menguasai teknik gerak dasar, ada juga yang sedang dan kurang. Akhirnya setelah satu permainan selesai selanjutnya diberikan permainan yang kedua yang meliputi gerak berjalan, berlari, melompat.



Sumber : foto pribadi

c) tahap akhir (5 menit)

Pada tahap ini peneliti menyimpulkan pembelajaran melalui media permainan pada anak. Semua kegiatan didokumentasikan yang nantinya bisa digunakan sebagai bahan acuan guru dan observer menentukan rencana tindakan selanjutnya.

c. Tahap observasi

Pengamatan yang dilakukan kolaborator selama berlangsungnya penerapan permainan dengan memberikan hasil sebagai berikut :

- a. Anak belum menguasai melakukan gerakan berjalan, berlari, melompat
- b. Anak kurang fokus selama kegiatan permainan berlangsung.
- c. Kemampuan gerak dasar lokomotor anak masih kurang.

- d. Masih ada sebagian kecil anak yang kurang serius pada saat melakukan gerakan berjalan, berlari, melompat.
- e. Anak belum baik melakukan gerak lokomotor dikarenakan masih bingung dan belum mengerti.

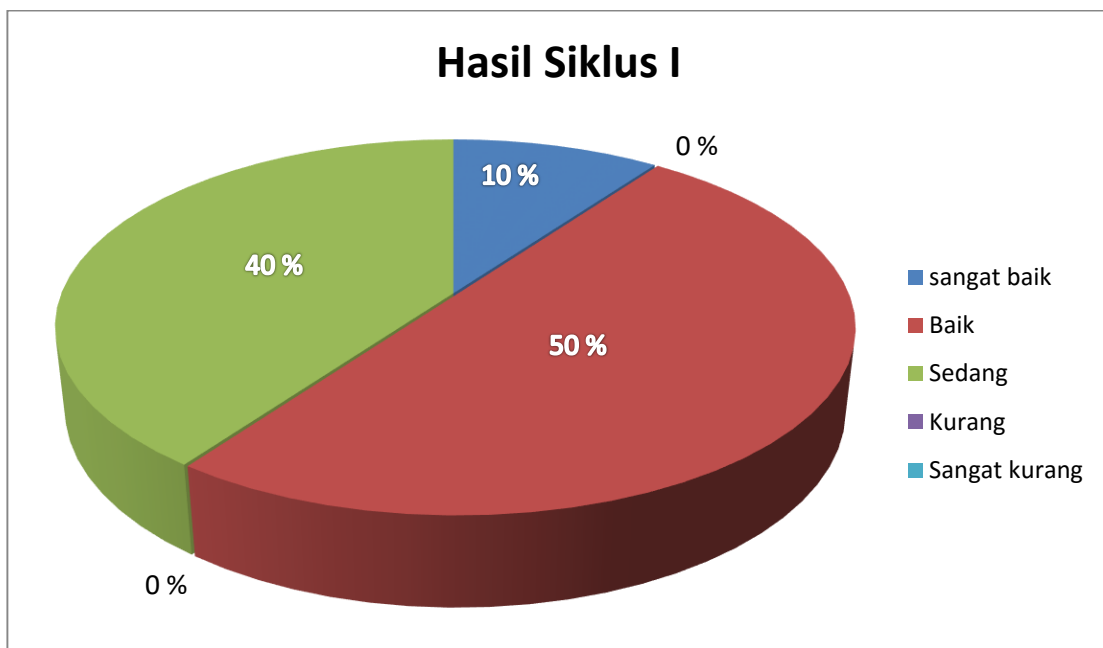
Table 2.3 Data hasil tes Siklus I

Responden	Siklus I					
	Gerak Berjalan	Gerak Dasar Lari	Gerak Dasar Lompat	Total	Nilai	Persentase
Responden 1	4	4	8	16	0.53	53%
Responden 2	6	6	6	18	0.60	60%
Responden 3	4	6	6	16	0.53	53%
Responden 4	6	6	6	18	0.60	60%
Responden 5	4	6	6	16	0.53	53%
Responden 6	6	6	6	18	0.60	60%
Responden 7	6	6	6	18	0.60	60%
Responden 8	4	4	4	12	0.40	40%
Responden 9	6	6	6	18	0.60	60%
Responden 10	4	8	8	20	0.67	67%
Responden 11	6	6	6	18	0.60	60%
Responden 12	4	4	4	12	0.40	40%
Responden 13	4	10	10	24	0.80	80%
Responden 14	6	6	6	18	0.60	60%
Responden 15	4	4	8	16	0.53	53%
Responden 16	4	4	4	12	0.40	40%
Responden 17	6	10	10	26	0.87	87%
Responden 18	4	4	6	14	0.47	47%
Responden 19	6	6	8	20	0.67	67%
Responden 20	6	6	6	18	0.60	60%
Jumlah				348	11.6	

Table 2.4 distribusi frekuensi siklus I

No.	Kriteria	Frekuensi	Persen
1	Sangat baik	2	10 %
2	Baik	10	50 %
3	Cukup	8	40%
4	Kurang	0	0
5	Sangat kurang	0	0

Gambar 4.2 Grafik Diagram Hasil Akhir Siklus I Gerak Dasar Lokomotor



Dari table dan diagram di atas menunjukan gerak dasar lokomotor anak mengalami peningkatan nilai menjadi 58 yang semula dari 28, dari 3 kemampuan gerak dasar masih dalam kategori rendah. Yaitu gerak berjalan (50), gerak lari (59), gerak lompat(65). Untuk itu perlu dilakukan perbaikan gerak dasar lokomotor dengan penerapan permainan kecil pada siklus berikutnya.

d. Refleksi

Peneliti dan kolaborator sepakat bahwa tujuan dan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus ini sudah terlihat peningkatan namun masih ada beberapa hal yang harus diperbaiki seperti belum menguasai gerakan berjalan, berlari, melompat, kurang fokus selama kegiatan permainan berlangsung, kemampuan gerak dasar lokomotor anak masih kurang, dan masih ada sebagian kecil anak yang kurang serius pada saat melakukan gerakan berjalan, berlari, melompat.

Dari hasil diskusi dengan kolaborator, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus kedua, karena hasil yang diharapkan belum maksimal. Untuk memperbaikinya maka peneliti akan melanjutkan dengan siklus kedua dilakukan dengan memperhatikan beberapa hal seperti meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan lebih menguasai gerakan. Selain itu, anak lebih fokus dan serius saat melakukan gerakan.

2) Hasil pelaksanaan tindakan siklus 2

Peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor adalah berjalan, berlari, melompat termasuk didalamnya anak dapat berjalan dengan pandangan lurus kedepan, berjalan dengan badan tegak, berjalan dengan tangan terbuka, tungkai mengayun lurus dan telapak kaki mendarat dengan satu kaki, posisi tubuh tidak miring kekanan atau kiri. Kepala pandangan lurus ke depan, Badan condong kedepan, tangan terbuka, tungkai lurus sejajar dengan kaki, tungkai lurus dan telapak kaki mendarat dengan satu garis, tungkai atas dan bawah tertekuk 90 derajat, Lompatan kedepan dengan menggunakan kedua kaki sebagai tolakan. Aspek gerak dasar lokomotor dapat diterapkan melalui permainan kecil. Permainan-permainan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor pada siklus I antara lain :

1. Rintangan gerak (A. 3, A. 4),
2. Jalan ular (A. 4, A. 3),
3. Kereta gembira (A.4,

A.3), 4. Jalan berair (A. 3, A. 4), 5. Berburu bola (B. 3,B. 4), 6. Kebanjiran (B. 4, B. 3), 7. Melompat-lompat (C. 4, C. 5), 8. Lompat satu kaki (C. 4, C. 5).

Metode pembelajaran yang dapat digunakan bervariasi, misalnya tanya jawab, ceramah, diskusi, penugasan, demonstrasi, percakapan, dan lain-lain tergantung pada permainan.

Data yang menunjukkan peningkatan gerak dasar lokomotor adalah sebagai berikut :

Peneliti : Assalamualaikum, selamat sore anak-anak.

Anak : Wa'alaikumsalam kakak. Selamat sore.

Peneliti : anak paud.

Anak : siap

Peneliti : siapa yang hari ini paling bersemangat

Anak : saya.....

Peneliti : hari ini kita akan main lompat satu kaki dan kebanjiran.

Anak : asyiiiik.....

Peneliti : zia capek tidak ?

Zia : tidak ka.

Situasi : peneliti menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan, anak mendengarkan arahan dari peneliti. CL.5

Refleksi : didalam penerapan permainan kecil anak-anak memiliki kemampuan gerakan yang baik, anak selalu aktif, selain itu anak bebas bergerak seperti melompat, berlari.

Peneliti : Assalamualaikum anak-anak.

Anak : Wa'alaikumsalam kakak.

Peneliti : masih semangat untuk bermain tidak?

Anak : masih ka.

Peneliti : hari ini kita akan main berburu bola dan mencari berlian

Anak : veeeeaaaaaa.....

Peneliti : Selamat sore anak-anak.

Anak : selamat sore kakak.

Peneliti : apa kabar ?

Anak : baik ka, hari ini kita mau main apa ka ?

Peneliti : hari ini kita akan main melompat-lompat dan rintangan gerak

Anak : capek tau ka.

Untuk pemanasan peneliti memberikan ice breaking

Situasi : peneliti menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan, anak mendengarkan arahan dari peneliti, peneliti membuat suasana agar anak semangat untuk ikut bermain. CL.7.

Refleksi : didalam penerapan permainan kecil anak-anak memiliki kemampuan gerakan yang baik, anak selalu aktif, selain itu anak bebas bergerak seperti berjalan, melompat, berlari.

Peneliti : Assalamualaikum anak-anak.

Anak : Wa'alaikumsalam kakak.

Peneliti : masih semangat untuk bermain ?

Anak : masih ka.

Peneliti : hari ini kita akan main jalan berliku dan jalan semut

Anak : baik ka

Situasi : peneliti menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan, anak mendengarkan arahan dari peneliti. CL.8.

Refleksi : didalam penerapan permainan kecil anak-anak memiliki kemampuan gerakan yang baik, anak selalu aktif, selain itu anak bebas bergerak seperti berjalan, peneliti memberikan hadiah kepada anak-anak, peneliti berterimakasih sekaligus berpamitan kepada guru, pengurus taman.

Tindakan yang dilakukan pada siklus kedua tidak jauh berbeda dengan siklus pertama karena tindakan siklus kedua dilakukan dengan tujuan yang samapada siklus pertama, yang membedakan pada siklus II ini adalah anak lebih difokuskan pada meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor dan keseriusan anak melakukan gerakan.

a. Tahap Perencanaan

Tujuan yang diharapkan :

- a) Anak mampu menguasai pengetahuan dalam bergerak dngan baik gerak dasar berjalan, berlari, melompat.
- b) Anak dapat melakukan tahapan gerakan berlari dengan baik.

- c) Anak dapat melakukan gerakan melompat dengan baik.
- d) Anak dapat melakukan gerak dasar berjalan dengan baik

b. Tahap Pelaksanaan

Tindakan yang dilakukan pada siklus II ini dilakukan sesuai dengan perencanaan yang dibuat, berdasarkan diskusi yang dilakukan antara peneliti dan observer, berdasarkan temuan pada siklus I yakni kurangnya pengetahuan anak dalam bergerak, maka pada siklus II ini peneliti mengulang materi permainan yang belum dikuasai anak, sehingga membangkitkan keinginan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui permainan . Pada akhir kegiatan pembelajaran siklus II ini diadakan evaluasi.

Pada siklus II ini peneliti dalam pembelajaran menggunakan metode permainan yang sudah direvisi berdasarkan hasil evaluasi siklus 1, agar membantu anak dalam memahami permainan yang akan diberikan. Agar pembelajaran semakin baik sehingga hasilnya menjadi meningkat.

Berikut ini urutan kegiatan yang dilakukan pada siklus II :

- a. tahap awal (15 menit)

Pada kegiatan ini awal pembelajaran peneliti mengkondisikan lapangan, menyediakan alat pembelajaran, menata media pembelajaran. Anak berdoa dan melakukan pemanasan berupa ice breaking dilanjutkan dengan menyampaikan cara bermain.

b. kegiatan inti (40 menit)

Peneliti membariskan anak satu-persatu anak mengikuti setiap permainan ini meliputi gerakan berjalan, berlari, melompat anak mengikuti permainan yang dipraktekan oleh peneliti

Berdasarkan hasil pengamatan disiklu II dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak meningkat dari pengamatan siklus I, anak menguasai teknik gerak dasar melalui permainan yang peneliti terapkan yang meliputi gerak berjalan, berlari, melompat.



c. tahap akhir (5 menit)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan hasil penilaian dan peneliti menyimpulkan pembelajaran melalui media permainan pada anak. Semua kegiatan didokumentasikan yang nantinya bisa digunakan sebagai bahan acuan guru dan observer.

c. Tahap observasi

Berdasarkan hasil data di lapangan, terlihat hampir sebagian besar anak-anak, memperhatikan dan tertarik dengan model Gerak Berjalan, Gerak Dasar Lari, dan Gerak Dasar Lompat dengan metode permainan kecil. Mereka dalam pembelajaran sangat antusias sehingga hasil belajar mereka terdapat peningkatan.

Adapun hasil tabel distribusi frekuensi dapat dilihat dibawah ini dari pelaksanaan tes hasil belajar anak-anak selama proses pembelajaran Gerak

Berjalan , Gerak Dasar Lari, dan Gerak Dasar Lompat dengan metode permainan kecil pada siklus II.



Table 2.5 Data hasil tes Siklus II

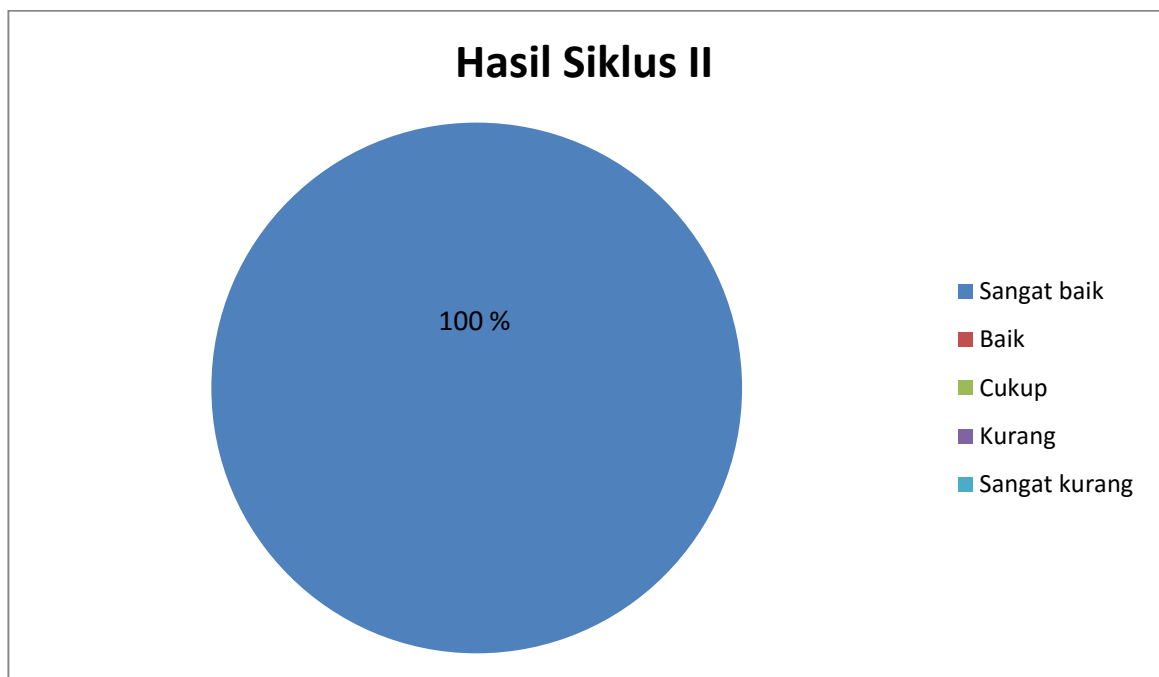
Responden	Siklus II					
	Gerak Berjalan	Gerak Dasar Lari	Gerak Dasar Lompat	Total	Nilai	Persentase
Responden 1	8	8	10	26	0.87	87%
Responden 2	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 3	8	10	10	28	0.93	93%
Responden 4	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 5	8	10	10	28	0.93	93%
Responden 6	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 7	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 8	10	10	8	28	0.93	93%
Responden 9	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 10	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 11	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 12	8	8	8	24	0.80	80%
Responden 13	8	10	10	28	0.93	93%
Responden 14	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 15	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 16	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 17	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 18	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 19	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 20	8	8	10	26	0.87	87%
Jumlah				578	19.27	

Table 2.6 distribusi frekuensi siklus II

No.	Kriteria	Frekuensi	Persen
1	Sangat baik	20	100 %
2	Baik	0	0
3	Cukup	0	0

4	Kurang	0	0
5	Sangat kurang	0	0

Gambar 4.3 Grafik Diagram Hasil Tes Akhir Siklus II Gerak Dasar Lokomotor



Dari table dan grafik di atas menunjukan gerak dasar lokomotor anak mengalami peningkatan nilai menjadi 96 yang semula dari 58, dari 3 kemampuan gerak dasar sudah dalam kategori sangat baik`. Yaitu gerak berjalan (94), gerak lari (97), gerak lompat(98). Berdasarkan data diatas

maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kecil dapat meningkatkan gerak dasar lokomotor anak.

Berdasarkan tabel data nilai hasil pengamatan gerak dasar lokomotor ke tiga indikator di atas, didapat anak yang memperoleh nilai > 80 (sangat baik) adalah 20 anak, dan semua dinyatakan meningkat, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kecil dapat meningkatkan gerak dasar lokomotor anak.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penerapan permainan kecil untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor pada anak-anak mengalami peningkatan dari data awal, siklus 1 dan berakhir pada siklus 2. adapun data-data yang diperoleh dari awal sampai akhir dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a. Peningkatan gerak dasar berjalan yang mencakup aspek: pandangan kepala lurus kedepan, badan tegap lurus, tangan terbuka lurus sejajar, tungkai mengayun lurus dan telapak kaki mendarat dengan satu kaki, posisi tubuh tidak miring ke kanan atau ke kiri.

- b. Dari hasil penelitian didapat data bahwa gerak dasar berjalan meningkat secara signifikan, yaitu rata rata asesmen awal 22 dan asesmen akhir siklus satu 50 dan asesmen akhir siklus dua 94. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil dapat meningkatkan gerak dasar berjalan anak pada ruang publik terpadu ramah anak citra permata Jakarta timur.
- c. Peningkatan gerak dasar berlari yang mencakup aspek: pandangan kepala lurus kedepan, badan tegap lurus, tangan terbuka lurus sejajar, tungkai lurus sejajar dengan kaki, tungkai lurus dan telapak kaki mendarat dengan satu garis.
- d. Dari hasil penelitian didapat data bahwa gerak dasar berlari meningkat secara signifikan, yaitu rata rata asesmen awal 31 dan asesmen akhir siklus satu 59 dan asesmen akhir siklus dua 97. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil dapat meningkatkan gerak dasar berlari anak pada ruang publik terpadu ramah anak citra permata Jakarta timur.

- e. Peningkatan gerak dasar melompat yang mencakup aspek: pandangan kepala lurus kedepan, badan tegap lurus, tangan terbuka lurus sejajar, tungkai atas dan bawah tertekuk 90 derajat, lompatan kedepan dengan menggunakan kedua kaki sebagai tolakan.
- f. Dari hasil penelitian didapat data bahwa gerak dasar melompat meningkat secara signifikan, yaitu rata rata asesmen awal 32 dan asesmen akhir siklus satu 65 dan asesmen akhir siklus dua 98. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil dapat meningkatkan gerak dasar melompat anak pada ruang publik terpadu ramah anak citra permata Jakarta timur.

Berdasarkan hasil gerak dasar di atas maka dapat disimpulkan gerak dasar lokomotor meningkat secara signifikan, yaitu rata-rata asesmen awal 28, asesmen akhir siklus satu 58 dan asesmen akhir siklus dua 96. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil dapat meningkatkan gerak dasar lokomotor anak usia 4-6 tahun pada ruang publik terpadu ramah anak citra permata Jakarta timur.

C. Pengamatan Kolaborator

Kemajuan anak-anak yang mengikuti latihan gerak berjalan , gerak dasar lari, dan gerak dasar lompat dengan metode, peneliti dan kolaborator telah menemukan jawaban yang menjadi bahan penelitian. Bagaimana modifikasi metode permainan kecil mampu meningkatkan keterampilan gerak berjalan , gerak dasar lari, dan gerak dasar lompat.

Hasil ujian akhir atau tes akhir diperoleh 100 % menunjukkan seluruh anak-anak sudah memiliki konsep tentang gerak berjalan , gerak dasar lari, dan gerak dasar lompat dan juga telah membangkitkan rasa percaya diri anak-anak, serta mampu belajar mandiri, memiliki motivasi tinggi untuk maju, menjadi komunitas belajar dengan saling membantu dalam usaha untuk meningkatkan keterampilan.

Menurut peneliti dan kolaborator, penelitian berhenti sampai disini dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya, karena permasalahannya sudah terjawab melalui penelitian kaji tindak. Setelah selesai pengajaran pada siklus ke dua ini, para kolaborator mengutarakan hasil pengamatan mereka pada

peneliti, kemudian peneliti dan kolaborator mengadakan diskusi untuk membicarakan program aksi yang akan diberikan selanjutnya, agar hasil yang telah dicapai dapat dipertahankan dan dapat ditingkatkan kearah yang lebih baik.

D. Pengujian hipotesis tindakan

Berdasarkan hasil analisis siklus I dengan nilai rata-rata 50% mencapai kreteria sangat kurang dan siklus II nilai rata-rata 100% mencapai kreteria sangat baik maka ditarik kesimpulan perbedaan yang terdapat perbedaan yang signifikan, dengan kata lain penerapan permainan kecil dapat meningkatkan gerak dasar lokomotor pada anak usia dini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- g. Peningkatan gerak dasar berjalan yang mencakup aspek: pandangan kepala lurus kedepan, badan tegap lurus, tangan terbuka lurus sejajar, tungkai mengayun lurus dan telapak kaki mendarat dengan satu kaki, posisi tubuh tiak miring ke kanan atau ke kiri.
- h. Dari hasil penelitian didapat data bahwa gerak dasar berjalan meningkat secara signifikan, yaitu rata rata asesmen awal 22 dan asesmen akhir siklus satu 50 dan asesmen akhir siklus dua 94. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil dapat meningkatkan gerak dasar berjalan anak pada ruang publik terpadu ramah anak citra permata Jakarta timur.
- i. Peningkatan gerak dasar berlari yang mencakup aspek: pandangan kepala lurus kedepan, badan tegap lurus, tangan terbuka lurus sejajar,

tungkai lurus sejajar dengan kaki, tungkai lurus dan telapak kaki mendarat dengan satu garis.

- j. Dari hasil penelitian didapat data bahwa gerak dasar berlari meningkat secara signifikan, yaitu rata rata asesmen awal 31 dan asesmen akhir siklus satu 59 dan asesmen akhir siklus dua 97. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil dapat meningkatkan gerak dasar berlari anak pada ruang publik terpadu ramah anak citra permata Jakarta timur.
- k. Peningkatan gerak dasar melompat yang mencakup aspek: pandangan kepala lurus kedepan, badan tegap lurus, tangan terbuka lurus sejajar, tungkai atas dan bawah tertekuk 90 derajat, lompatan kedepan dengan menggunakan kedua kaki sebagai tolakan.
- l. Dari hasil penelitian didapat data bahwa gerak dasar melompat meningkat secara signifikan, yaitu rata rata asesmen awal 32 dan asesmen akhir siklus satu 65 dan asesmen akhir siklus dua 98. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil dapat meningkatkan

gerak dasar melompat anak pada ruang publik terpadu ramah anak citra permata Jakarta timur.

Pada data awal yang tidak dapat melakukan Gerak Berjalan dengan baik terdapat 20 anak atau 100%, Pada data siklus I yang dapat melakukan tes Gerak Berjalan terdapat 12 anak atau sebesar 60%. Pada data siklus II yang dapat melakukan tes Gerak Berjalan terdapat 20 anak atau sebesar 100%. Anak yang dapat melakukan gerakan berjalan, terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 100%.

Pada hasil tes awal yang dapat melakukan Gerak Dasar Lari terdapat 3 anak atau sebesar 15%, sedangkan anak yang tidak dapat melakukan Gerak Dasar Lari dengan baik terdapat 17 anak atau 85%. Pada data siklus I yang dapat melakukan tes Gerak Dasar Lari dengan baik terdapat 14 anak atau sebesar 70%. Pada data siklus II yang dapat melakukan tes Gerak Dasar Lari dengan baik terdapat 20 anak atau sebesar 100%. Anak yang dapat melakukan gerakan dasar lari yang, dimana pada gerak dasar lari terdapat peningkatan dari data awal ke siklus I sebanyak 100%.

Pada hasil tes awal yang dapat melakukan Gerak Dasar Lompat terdapat 3 anak atau sebesar 15%. Anak yang tidak dapat melakukan Gerak Dasar Lompat dengan baik terdapat 17 anak atau 85%. Pada data siklus I yang dapat melakukan tes Gerak Dasar Lompat dengan baik terdapat 3 anak atau 15%. Pada data siklus II yang dapat melakukan tes Gerak Dasar

Lompat terdapat 20 anak atau sebesar 100% anak yang dapat melakukan gerakan dasar lompat, dimana pada gerak dasar melompat terdapat peningkatan dari data awal ke siklus I sebanyak 100%.

B. SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data yang diperoleh dari penelitian, maka peneliti menyampaikan saran – saran sebagai berikut :

1. Kepada pelatih , guru olahraga agar dalam memberikan pembelajaran gerak dasar dengan permainan kecil.
2. Kepada pelatih , guru olahraga agar dapat memperhatikan dan mengembangkan latihan dan arahan teknik yang baik, sehingga dapat memperoleh hasil yang baik sesuai target yang di capai
3. Untuk yang ingin melakukan penelitian yang serupa agar memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, seperti kehadiran sampel saat latihan, kesiapan dan kesediaan sampel untuk melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Djumidar, *Dasar-Dasar Atletik*, Jakarta: Universitas terbuka, 2001.
- Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* Bandung: Alfabeta, 2011.
- Iva Rifa, *Koleksi Games Edukasi Di Dalam Dan Luar Sekolah* Jakarta : FlashBooks, 2012.
- Mochamad Djumidar, *Belajar Berlatih Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain* Jakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2002.
- Nofi Marlina Siregar, *Belajar Gerak* Jakarta : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, 2014.
- Ricky Susiono, *The Secret Power Of Mind And Body Unification* Jakarta: Garuda Indonesia Perkasa 2012.
- Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009).
- Sugiono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Disertasi* Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suwarsih Madya, *Teori dan Praktik Penelitian Kelas (Action Research)* Bandung : Alfabeta, 2011.
- Sudradjat, *Perkembangan Motorik* Jakarta : CV. Alungdan Mandiri, 2017.
- Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)
- Samsunuwiyati, *Psikologi Perkembangan* Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009.

Sri Nurani dan Hatman Nugraha, *Teori dan praktek Permainan Kecil* (Jakarta :
Lembaga Pengembangan Pendidikan Universita Negeri Jakarta , 2014.

Yasmin Abidin, *Perkembangan Anak Usia 6-8 Tahun* (Jember : KAUKABA,
2015.

Siklus I pertemuan 1

Hari / tanggal : Rabu, 20 Desember 2017

Permainan : Jalan Semut dan Jalan tikus

Peneliti : Tri Mulyaningsih

Pengamat : Nadia Anggraini dan Nahayati

Gerak dasar lokomotor : berjalan, berlari, melompat.

Tujuan pembelajaran : A.1, A.2, A.5, B.1, B. 2,

Jalannya Pembelajaran dan Percakapan

Pembukaan

Peneliti memberikan salam kepada anak-anak dan anak-anak menjawab salam kepada peneliti

Peneliti dan anak membuat lingkaran kecil dan dimulai percakapan

Peneliti mengucapkan anak paud dan anak menjawab siap

Lalu, anak bernyanyi dan dilanjutkan dengan doa pembukaan serta salam

Sebelum acara dimulai, peneliti bertanya kepada anak-anak siapa yang hari ini sudah siap bermain.

Percakapan yang terjadi pada saat ini adalah :

Penelitis : apakabar anak-anak?

Anak : baik ka

Peneliti : kok pada lemes siiih jawabnya, belum makan y?

Anak : sudah ka

AliP : saya belum makan nasi ka, tadi baru makan roti

Penelit : alip kenapa kok belum makan nasi?

Alip : tadi mamah alip belum datang kesekolah buat jemput, trus alip langsung kesini

Peneliti : nih kakak kasih biskuit buat alip biar semangat ikut mainnya y, anak-anak yang lain sudah siap bermain?

Anak : sudah ka

Situasi : anak-anak ramai dan antusias mengikuti permainan

Selanjutnya peneliti memberi pemanasan berupa ice breaking lalu menerapkan permainan.

Siklus I pertemuan 2

Hari / tanggal	: Kamis, 21 Desember 2017
Permainan	: Jalan Setapak dan Lompat Sasaran
Peneliti	: Tri Mulyaningsih
Pengamat	: Nadia Anggraini dan Nahayati
Gerak dasar lokomotor	: berjalan, berlari, melompat.
Tujuan pembelajaran	: A.5, A.1, A.2, B.1, B.2, B.3

Jalannya Pembelajaran dan Percakapan

Situasi : anak berlari menuju ember memasukan bola, anak bersemangat sambil tertawa.

Anak : anak-anak memasukan bola bola plastic nano-nano untuk mengumpulkan bola sebanyak-banyaknya.

Peneliti & guru : ayooo cepat.....cepat....lagi ambil bolanya.

Situasi : peneliti bertepuk tangan sambil memberikan semangat kepada anak-anak sambil berteriak, anak-anak sangat bersemangat mengumpulkan bola ke dalam ember.

Peneliti : oke stop waktunya habis.

Situasi : anak-anak terlihat senang, sangat gembira, puas, tertawa, bebas melakukan gerakan, bercanda.

Refleksi : didalam penerapan permainan kecil anak-anak memiliki kemampuan gerakan yang baik, anak-anak selalu aktif dan bebas bergerak seperti berlari, memasukan bola, bercanda dan menunjukkan sikap senang dan puas dalam bermain.

Siklus I pertemuan 3

Hari / tanggal	: Rabu, 27 Desember 2017
Permainan	: Jalan Berliku dan Mencari Berlian
Peneliti	: Tri Mulyaningsih
Pengamat	: Nadia Anggraini dan Nahayati
Gerak dasar lokomotor	: berjalan, berlari, melompat.
Tujuan pembelajaran	: A. 2, A.1, A.5, B.1, B. 5,

Jalannya Pembelajaran dan Percakapan

Situasi : anak-anak berbaris, peneliti memberikan penjelasan tentang peraturan permainan yang akan dimainkan.

Peneliti : berjalannya harus di garis lurus berwarna hitam sambil membawa dua buah gelas yang berisi air ya.

Anak : iya ka.

Peneliti : siap ya 1,2,3 mulai.....

Situasi : anak-anak berjalan di garis lurus warna hitam sambil membawa dua buah gelas yang berisi air, anak memberi semangat dan bertepuk tangan.

Refleksi : anak memiliki kemampuan gerak yang baik, selalu aktif bergerak, anak sangat senang dan puas dalam bermain.

Siklus I pertemuan 4

Hari / tanggal : Kamis, 28 Desember 2017

Permainan : Lompat Katak dan Salah Arah

Peneliti : Tri Mulyaningsih

Pengamat : Nadia Anggraini dan Nahayati

Gerak dasar lokomotor : berjalan, berlari, melompat.

Tujuan pembelajaran : B. 1, B.2, B. 5, C. 1, C.2, C.3.

Jalannya Pembelajaran dan Percakapan

Peneliti : Assalamualaikum, selamat pagi anak-anak.

Anak : inikan sudah sore ka, wa'alaikumsalam kakak.

Peneliti : masih semangat untuk bermain tidak?

Anak : masih ka, hari ini kita mau main apa ka ?

Peneliti : hari ini kita akan main lompat satu kaki sama kereta gembira.

Anak : asyiiiiiik.....

Zia : yaaah ka capek.

Situasi : peneliti menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan, anak mendengarkan arahan dari peneliti.

Refleksi : didalam penerapan permainan kecil anak-anak memiliki kemampuan gerakan yang baik, anak selalu aktif, selain itu anak bebas bergerak seperti berjalan, melompat, berlari.

Siklus II pertemuan 1

Hari / tanggal : Rabu, 03 Januari 2018

Permainan : Rintangan gerak dan Berburu bola

Peneliti : Tri Mulyaningsih

Pengamat : Nadia Anggraini dan Nahayati

Gerak dasar lokomotor : berjalan, berlari, melompat.

Tujuan pembelajaran : A. 3, A. 4, B. 3, B. 4

Jalannya Pembelajaran dan Percakapan

Peneliti : Assalamualaikum, selamat sore anak-anak.

Anak : Wa'alaikumsalam kakak. Selamat sore.

Peneliti : anak paud.

Anak : siap

Peneliti : siapa yang hari ini paling bersemangat

Anak : saya.....

Peneliti : hari ini kita akan main lompat satu kaki dan kebanjiran.

Anak : asyiiiiiik

Situasi : peneliti menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan, anak mendengarkan arahan dari peneliti.

Refleksi : didalam penerapan permainan kecil anak-anak memiliki kemampuan gerakan yang baik, anak selalu aktif, selain itu anak bebas bergerak seperti melompat, berlari

Siklus II pertemuan 2

Hari / tanggal	: Kamis, 04 Januari 2018
Permainan	: Jalan ular dan Jalan berair
Peneliti	: Tri Mulyaningsih
Pengamat	: Nadia Anggraini dan Nahayati
Gerak dasar lokomotor	: berjalan, berlari, melompat.
Tujuan pembelajaran	: A. 3, A. 4, C. 5, C. 4

Jalannya Pembelajaran dan Percakapan

Peneliti : Assalamualaikum anak-anak.

Anak : Wa'alaikumsalam kakak.

Peneliti : masih semangat untuk bermain tidak?

Anak : masih ka.

Peneliti : hari ini kita akan main berburu bola dan mencari berlian

Anak : yeeeeaaaaaaaa.....

Untuk pemanasan peneliti mengajak anak-anak bernyanyi dan tepuk semangat

Situasi : anak sangat senang dan bertepuk tangan, peneliti menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan, anak mendengarkan arahan dari peneliti, peneliti mempraktekan cara bermain.

Refleksi : didalam penerapan permainan kecil anak-anak memiliki kemampuan gerakan yang baik, anak selalu aktif, selain itu anak bebas bergerak berlari.

Siklus II pertemuan 3

Hari / tanggal	: Rabu, 10 Januari 2018
Permainan	: Kereta gembira dan Kebanjiran
Peneliti	: Tri Mulyaningsih
Pengamat	: Nadia Anggraini dan Nahayati
Gerak dasar lokomotor	: berjalan, berlari, melompat.
Tujuan pembelajaran	: A.4, A.3, B.4, B.3

Jalannya Pembelajaran dan Percakapan

Peneliti : Selamat sore anak-anak.

Anak : selamat sore kakak.

Peneliti : apa kabar ?

Anak : baik ka, hari ini kita mau main apa ka ?

Peneliti : hari ini kita akan main melompat-lompat dan rintangan gerak

Anak : capek tau ka.

Untuk pemanasan peneliti memberikan ice breaking

Situasi : peneliti menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan, anak mendengarkan arahan dari peneliti, peneliti membuat suasana agar anak semangat untuk ikut bermain.

Refleksi : didalam penerapan permainan kecil anak-anak memiliki kemampuan gerakan yang baik, anak selalu aktif, selain itu anak bebas bergerak seperti berjalan, melompat, berlari.

Siklus II pertemuan 4

Hari / tanggal : Kamis, 11 Januari 2018

Permainan : Lompat satu kaki dan Melompat-lompat

Peneliti : Tri Mulyaningsih

Pengamat : Nadia Anggraini dan Nahayati

Gerak dasar lokomotor : berjalan, berlari, melompat.

Tujuan pembelajaran : C.4, C.5, C.4, C.5

Jalannya Pembelajaran dan Percakapan

Peneliti : Assalamualaikum anak-anak.

Anak : Wa'alaikumsalam kakak.

Peneliti : masih semangat untuk bermain ?

Anak : masih ka.

Peneliti : hari ini kita akan main jalan berliku dan jalan semut

Anak : baik ka

Situasi : peneliti menjelaskan cara bermain dan peraturan permainan, anak mendengarkan arahan dari peneliti.

Refleksi : didalam penerapan permainan kecil anak-anak memiliki kemampuan gerakan yang baik, anak selalu aktif, selain itu anak bebas bergerak seperti berjalan, peneliti memberikan hadiah kepada anak-anak, peneliti berterimakasih sekaligus berpamitan kepada guru, pengurus taman.

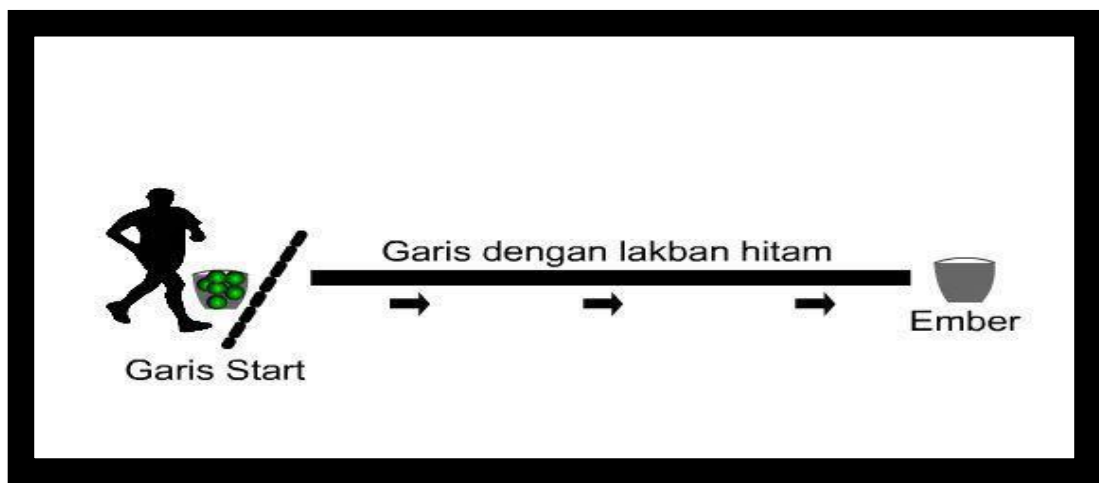
Nama permainan : Jalan Semut

Tujuan : Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Berjalan

Alat : Lakban Hitam, Bola Nano-Nano, Ember, Tali Rafia

Cara bermain :

1. Peserta diarahkan untuk berbaris di belakang garis start yang sudah di buat fasilitator
2. Peserta harus berjalan di garis lurus yang sudah di buat fasilitator dengan membawa empat buah bola nano-nano dari garis start ke garis finish
3. Permainan berhasil apabila peserta berjalan dengan kaki lurus tidak keluar dari garis yang sudah dibuat fasilitator.



Gambar 4.1 Jalan Semut

Keterangan :



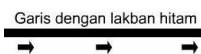
= anak



Ember



= bola plastik



= garis start

Nama permainan : Jalan Setapak

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Berjalan

Alat : Lakban Hitam, Tali Rafia

Cara bermain :

1. Peserta di arahkan untuk berbaris di belakang garis start yang sudah dibuat fasilitator
2. Peserta ditantang untuk berjalan menyamping di garis lurus warna hitam yang sudah dibuat fasilitator
3. Permainan dinyatakan berhasil apabila kaki peserta tidak keluar dari garis



Gambar 4.2 Jalan Setapak



= anak



= garis start dan finish



= garis hitam

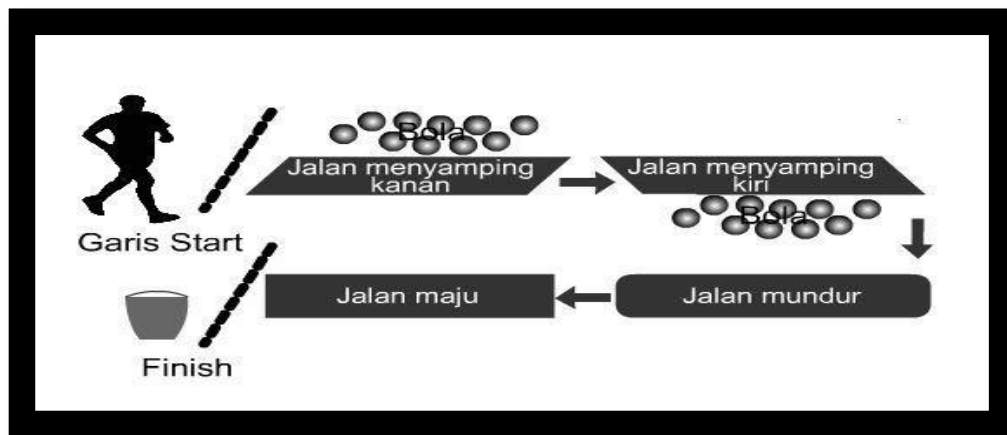
Nama permainan : Jalan Berliku

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Berjalan

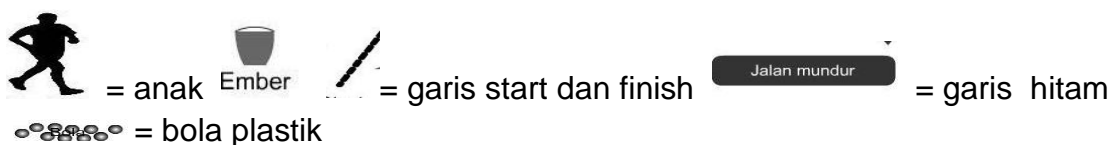
Alat : Lakban Hitam, Tali Raffia

Cara bermain :

1. Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis strat yang sudah dibuat fasilitator
2. Langkah pertama dari garis start peserta harus berjalan menyamping kanan di atas garis warna hitam yang sudah dibuat fasilitator dengan mengumpulkan bola yang sudah di sediakan fasilitator
3. Langkah kedua peserta berjalan menyamping kiri di atas garis warna hitam yang sudah dibuat fasilitator dengan mengumpulkan bola yang sudah di sediakan fasilitator
4. Langkah ketiga peserta berjalan mundur di atas garis warna hitam yang sudah dibuat fasilitator
5. Langkah terakhir peserta berjalan kedepan di atas garis warna hitam yang sudah dibuat fasilitator dengan membawa bola yang sudah dikumpulkan peserta dan dimasukan kedalam ember



Gambar 4.3 Jalan Berliku



Nama permainan : Jalan Ular

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Berjalan

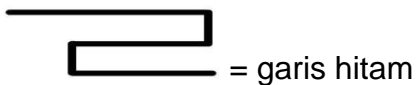
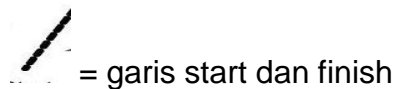
Alat : Cone Kerucut

Cara bermain :

1. Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start yang sudah dibuat fasilitator
2. Peserta ditantang untuk berjalan mengikuti garis hitam yang sudah dibuat fasilitator sampai ke garis finish
3. Permainan dinyatakan berhasil apabila peserta menyelesaikan tantangan yang di berikan



Gambar 4.4 Jalan Ular



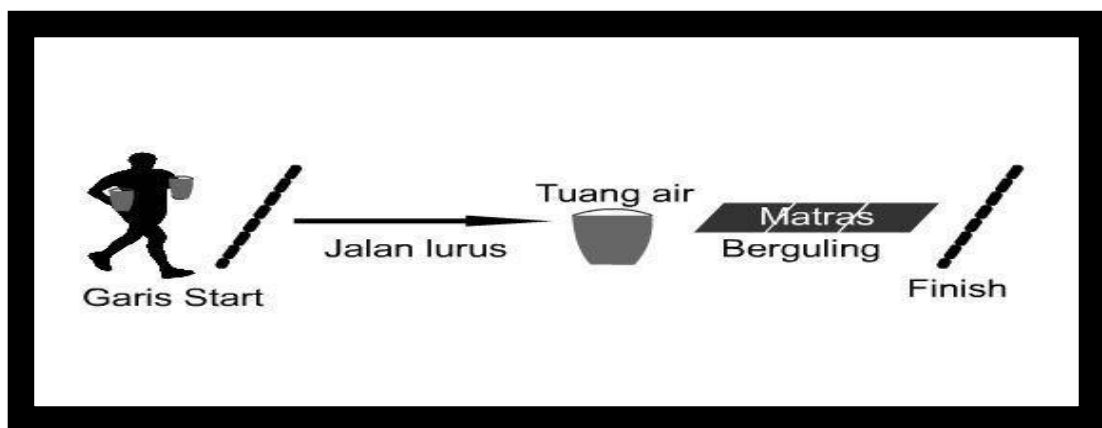
Nama permainan : Jalan Berair

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Berjalan

Alat : Gelas, Ember Lakban Hitam,Tali Raffia, Matras

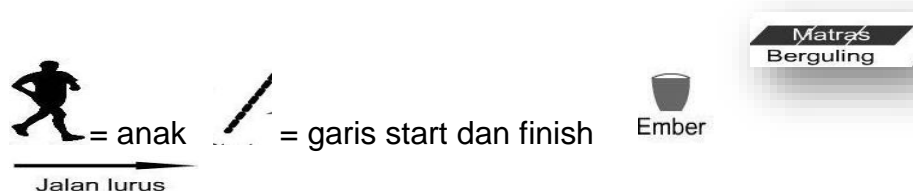
Cara bermain :

1. Peserta diarahkan berbaris dibelakang garis start yang sudah dibuat fasilitator
2. Peserta ditantang berjalan diatas garis lurus yang sudah dibuat fasilitator dengan membawa dua gelas yang berisi air sampai ke ember yang berada ditengah
3. Setelah sampai di ember yang ada ditengah peserta meletakkan gelas berisi air tersebut kedalam ember kemudian peserta berguling-guling di atas matras yang sudah dibuat fasilitator sampai garis finish
4. Permainan dikatakan berhasil apabila peserta berjalan lurus dengan kaki tidak keluar dari garis lurus yang sudah dibuat fasilitator.



Gambar 4.5 Jalan Berair

Keterangan :



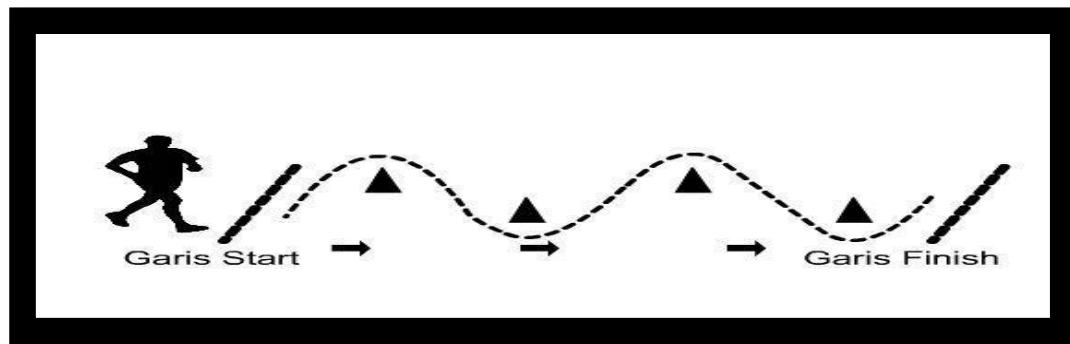
Nama permainan : Lari Tikus

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Berlari

Alat : Cone Kerucut, Tali Raffia

Cara bermain :


1. Peserta berbaris dibelakang garis start yang sudah dibuat fasilitator
2. Peserta ditantang berlari zigzag dari garis start kegaris finish
3. Permainan dilakukan di dalam lintasan yang sudah dibuat fasilitator




Gambar 4.6 Lari Tikus

Keterangan :

 = anak

 = garis start dan finish

 = cone kerucut

 = garis zigzag

Nama permainan : Salah Arah

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Berlari

Alat : Lakban Hitam, Tali Rafia

Cara bermain :


1. Peserta di arahkan untuk berbaris di belakang garis start yang sudah dibuat fasilitator
2. Peserta ditantang lari mundur dari garis start kegaris finish dengan berlari di garis lurus warna hitang yang sudah dibuat fasilitator
3. Setelah di garis finish peserta harus menendang bola sampai masuk ke gawang yang dibuat fasilitator
4. Permainan dinyatakan berhasil apabila peserta lari mundur dengan kaki tidak keluar dari garis



Gambar 4.7 Salah Arah

Keterangan :

 = anak

 = garis start dan finis

 Bola

 Gawang

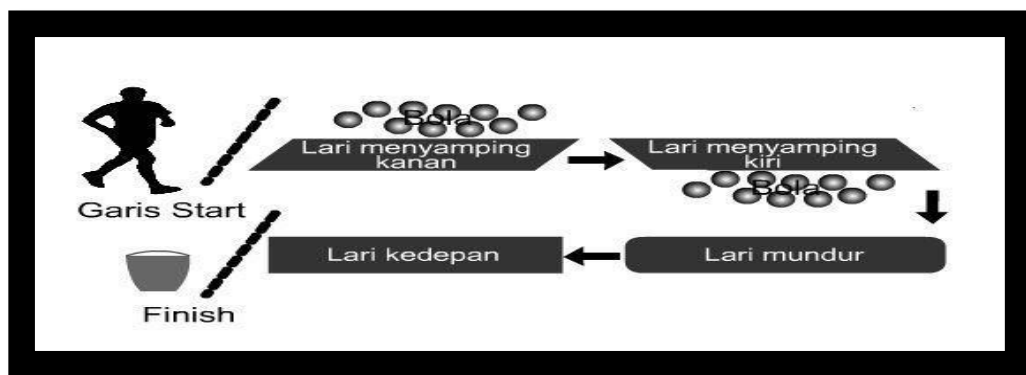
Nama permainan : Mencari Berlian

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Berlari

Alat : Lakban Hitam, Tali Rafia

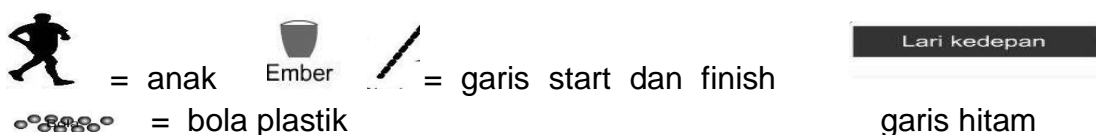
Cara bermain :

1. Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis strat yang sudah dibuat fasilitator
2. Langkah pertama dari garis start peserta harus berlari menyamping kanan di atas garis warna hitam yang sudah dibuat fasilitator dengan mengumpulkan bola yang sudah di sediakan fasilitator
3. Langkah kedua peserta berlari menyamping kiri di atas garis warna hitam yang sudah dibuat fasilitator dengan mengumpulkan bola yang sudah di sediakan fasilitator
4. Langkah ketiga peserta berlari mundur di atas garis warna hitam yang sudah dibuat fasilitator
5. Langkah terakhir peserta berlari kedepan di atas garis warna hitam yang sudah dibuat fasilitator dengan membawa bola yang sudah dikumpulkan peserta dan dimasukan kedalam ember.



Gambar 4.8 Mencari Berlian

Keterangan :



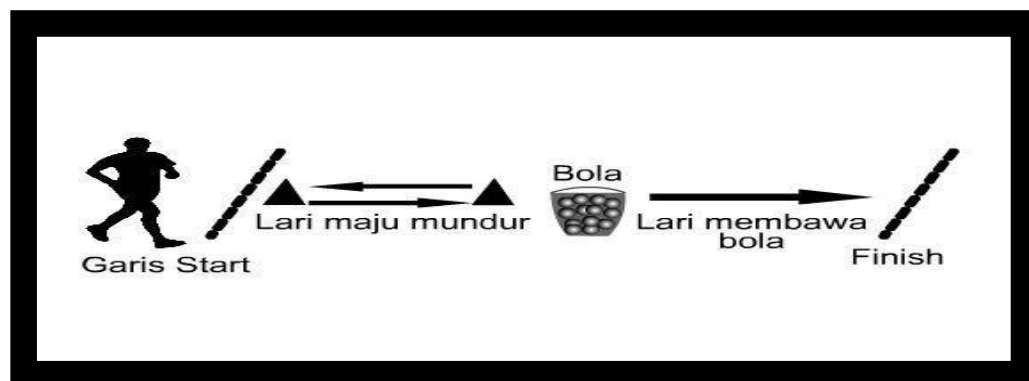
Nama permainan : Berburu Bola

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Berlari

Alat : Cone Kerucut, Tali Raffia

Cara bermain :


1. Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start yang sudah dibuat fasilitator
2. Peserta ditantang untuk berlari maju-mundur di cone kerucut yang sudah dibuat fasilitator sebanyak lima kali dengan posisi tangan diayun
3. Setelah peserta berlari lima kali peserta mengambil bola yang berada diember sambil lari ke garis finish
4. Permainan dinyatakan berhasil apabila peserta berlari lima kali dengan lurus dan mengayunkan tangan



Gambar 4.9 Berburu Bola


Keterangan :

 = anak

 = garis start dan finish

 = cone kerucut

 = Bola

 = arah gerak

Nama permainan : Kebanjiran

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Berlari

Alat :Cone Kerucut, Bola Nano-Nano

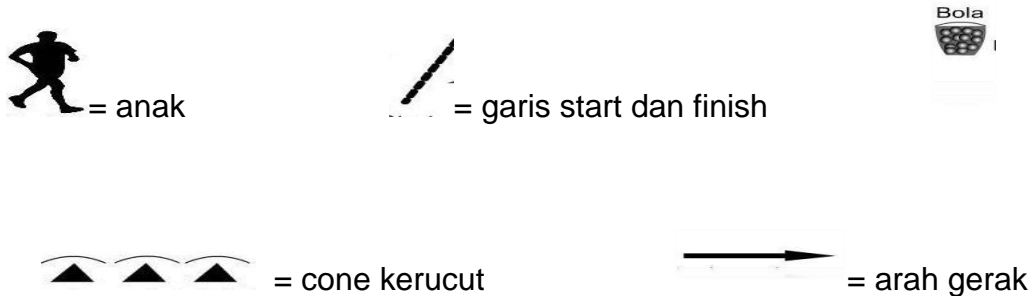
Cara bermain :

1. Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start yang sudah dibuat fasilitator
2. Peserta ditantang untuk berlari menyamping di cone kerucut dengan mengangkat lutut dengan posisi tangan diayun
3. Setelah peserta berlari peserta mengambil bola yang berada diember sambil lari ke garis finish



Gambar 4.10 Kebanjiran

Keterangan :



Nama permainan : Lompat Sasaran

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Melompat

Alat : Matras Kecil, Tali Raffia

Cara bermain :

1. Peserta di arahkan untuk berbaris di belakang garis start yang sudah dibuat fasilitator
2. Peserta harus melompati lima matras dengan tumpuan dua kaki sampai garis finish
3. Permainan dinyatakan berhasil apabila peserta melompat dengan tumpuan dua kaki dengan benar sampai finish.



Gambar 4.11 Lompat Sasaran

Keterangan :



= anak



= garis start dan finish



= matras

Nama permainan : Lompat Katak

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Melompat

Alat : Gawang Kecil, Tali Rafia

Cara bermain :


1. Peserta diarahkan untuk berbaris di belakang garis start yang sudah dibuat fasilitator
2. Peserta ditantang untuk melompati gawang dengan tumpuan dua kaki
3. Setelah di garis finish peserta harus menendang bola sampai masuk ke gawang yang dibuat fasilitator.



Gambar 4.12 Lompat kKatak

Keterangan :

 = anak

 = garis start dan finis

 Bola


Gawang

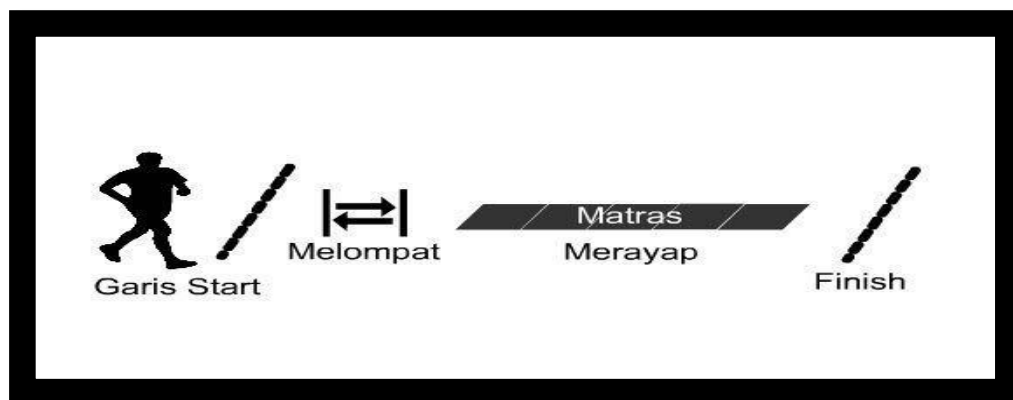
Nama permainan : Melompat-Lompat

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Melompat

Alat : Lakban Hitam, Tali Raffia

Cara bermain :


1. Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start yang sudah dibuat fasilitator
2. Peserta ditantang untuk melompat maju-mundur dengan tumpuan dua kaki di digaris hitam yang sudah dibuat fasilitator sebanyak tiga kali dengan posisi tangan diayun bersamaan
3. Setelah peserta melompat tiga kali peserta merayap diatas matras sampai ke garis finish
4. Permainan dinyatakan berhasil apabila peserta melompat tiga kali dengan mengayunkan dua tangan bersamaan.

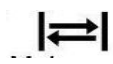


Gambar 4.13 Melompat-Lompat

Keterangan :

 = anak

 = garis start dan finish

 = garis hitam

 = Matras

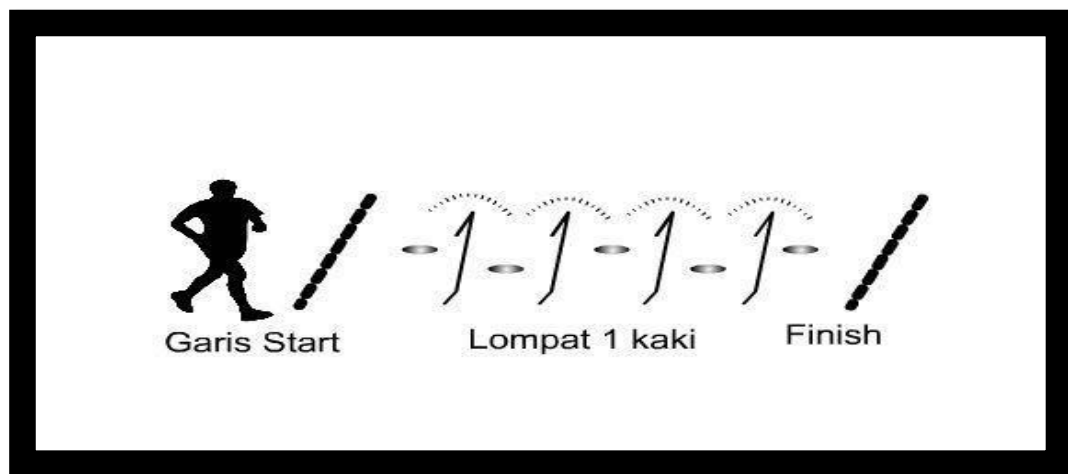
Nama permainan : Lompat Satu Kaki

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Melompat

Alat : Cone Kerucut, Tali Raffia

Cara bermain :


1. Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start yang sudah dibuat fasilitator
2. Peserta ditantang untuk melompat dengan satu kaki ditali yang sudah di ikatkan di cone kerucut yang dibuat fasilitator sebanyak lima tali sampai garis finish
3. Permainan dinyatakan berhasil apabila peserta melompat dengan tumpuan satu kaki lurus dan mengayunkan tangan




Gambar 4.14 Lompat Satu Kaki

Keterangan :

 = anak

 = garis start dan finish

 = tumpuan kaki

 = gawang kecil

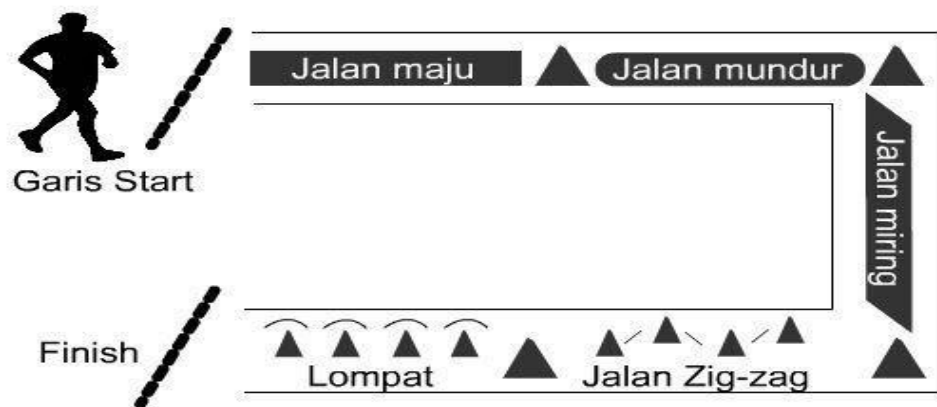
Nama permainan : Kereta Gembira

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Berjalan, Berlari, Melompat

Alat : Cone Kerusut, Tali Raffia, Lakban Hitam

Cara bermain :

1. Peserta diarahkan untuk berbaris membentuk kereta api kecil, tangan saling bergandengan kemanapun pergi
2. Kereta api bergerak maju, mundur, menyamping, zigzag di rel kereta api dan melompat melewati tantangan cone yang sudah di buat oleh fasilitator
3. Peserta yang berada di barisan paling depan menjadi pemimpin yang mengarahkan kereta
4. Permainan dinyatakan berhasil apabila setiap kelompok mampu menyelesaikan tantangan.



Gambar 4.15 Kereta Gembira

Keterangan :



= anak



= garis start dan finish



= cone kerucut

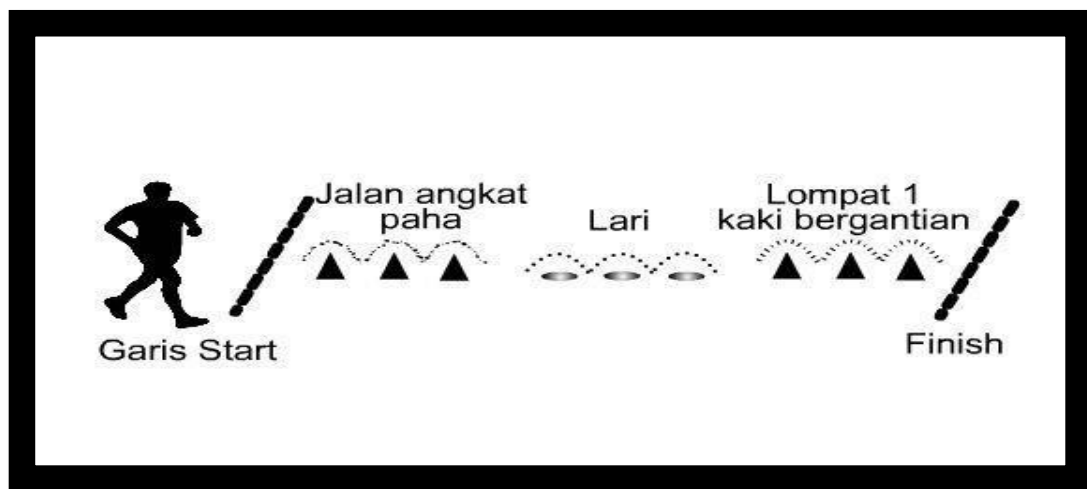
Nama permainan : Rintangan Gerak

Tujuan : Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Berjalan, Berlari, Melompat

Alat : Cone Kerucut, Cone Mangkok

Cara bermain :

1. Peserta diarahkan untuk berbaris dibelakang garis start yang sudah dibuat fasilitator
2. Peserta ditantang untuk berjalan menyamping di cone kerucut yang sudah dibuat fasilitator
3. Kemudian peserta berlari melewati cone mangkok
4. Setelah melewati cone mangkok peserta harus melompati cone kerucut dengan tumpuan satu kaki kanan dan kiri bergantian.



Gambar 4.16 Rintangan Gerak

Keterangan :



= anak



= garis start dan finish



= cone kerucut



= cone mangkok

Pemetaan gerak dasar lokomotor pada siklus I

A. Berjalan

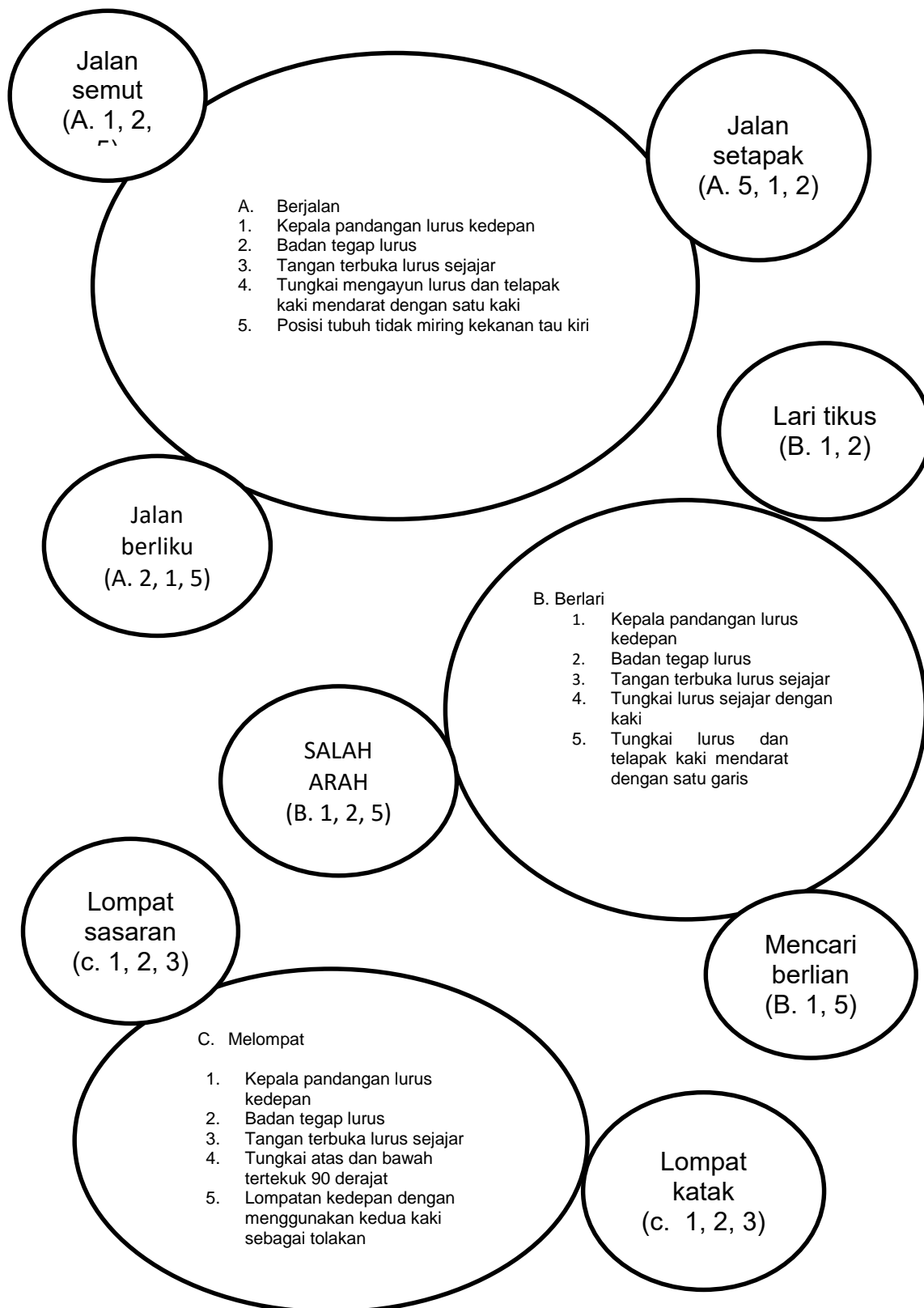
1. Kepala pandangan lurus kedepan
2. Badan tegap/lurus
3. Tangan terbuka lurus sejajar
4. Tungkai mengayun lurus dan telapak kaki mendarat dengan satu kaki
5. Posisi tubuh tidak miring kekanan tau kiri

B. Berlari

1. Kepala pandangan lurus ke depan
2. Badan tegap/lurus
3. Tangan terbuka lurus sejajar
4. Tungkai lurus sejajar dengan kaki
5. Tungkai lurus dan telapak kaki mendarat dengan satu garis

C. Melompat

1. Kepala pandangan lurus ke depan
2. Badan tegap/lurus
3. Tangan terbuka lurus sejajar
4. Tungkai atas dan bawah tertekuk 90 derajat
5. Lompatan kedepan dengan menggunakan kedua kaki sebagai tolakan.



Pemetaan gerak dasar lokomotor pada siklus II

D. Berjalan

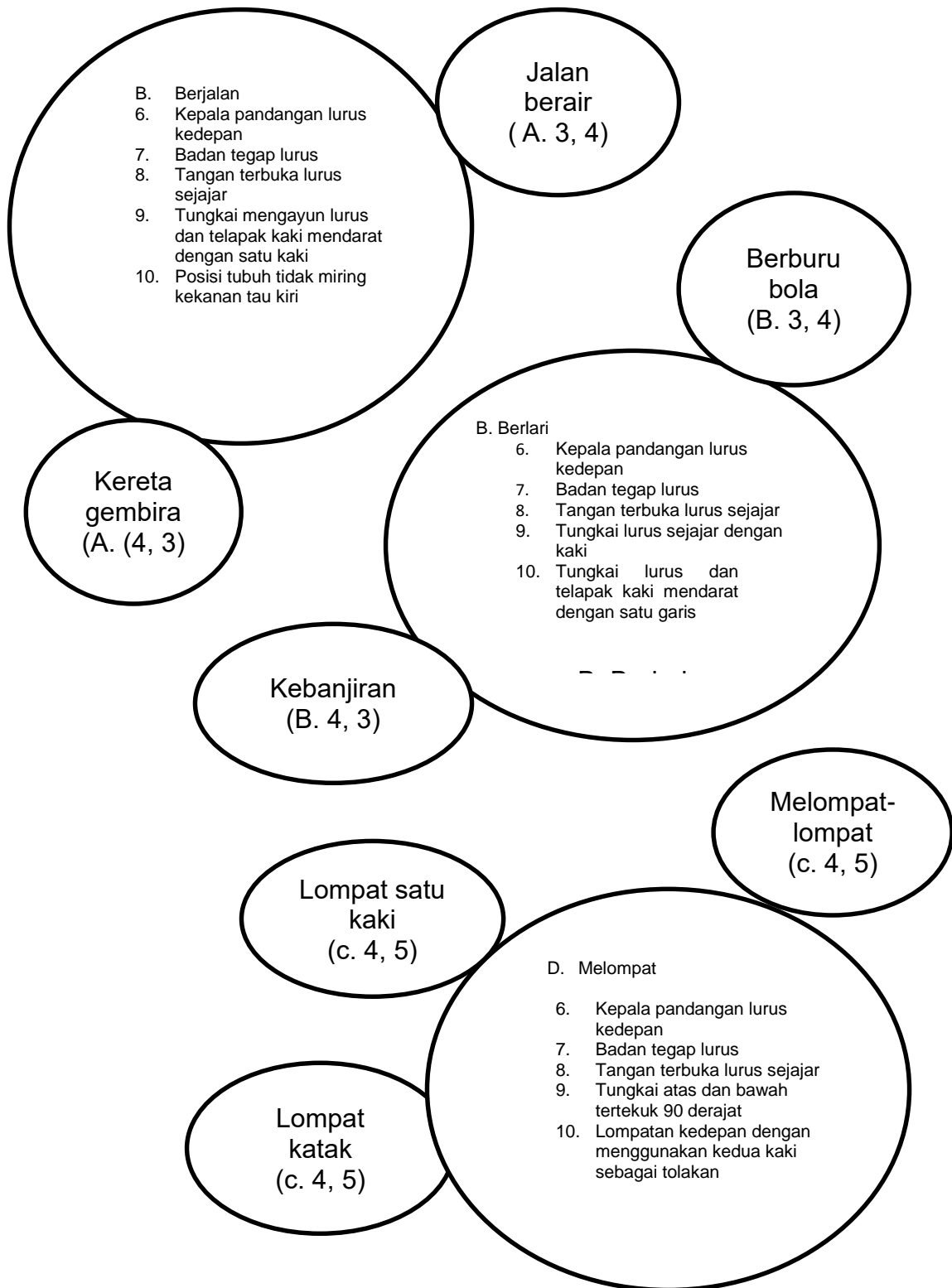
6. Kepala pandangan lurus kedepan
7. Badan tegap/lurus
8. Tangan terbuka lurus sejajar
9. Tungkai mengayun lurus dan telapak kaki mendarat dengan satu kaki
10. Posisi tubuh tidak miring kekanan tau kiri

E. Berlari

6. Kepala pandangan lurus ke depan
7. Badan tegap/lurus
8. Tangan terbuka lurus sejajar
9. Tungkai lurus sejajar dengan kaki
10. Tungkai lurus dan telapak kaki mendarat dengan satu garis

F. Melompat

6. Kepala pandangan lurus ke depan
7. Badan tegap/lurus
8. Tangan terbuka lurus sejajar
9. Tungkai atas dan bawah tertekuk 90 derajat



4. Kisi-Kisi Instrumen

NO	ASPEK PENILAIAN	INDIKATOR	PENILAIAN		JUMBLAH SKOR
			BENAR (2)	SALAH (1)	
1.	Berjalan	Kepala pandangan lurus kedepan			
		Badan tegap/lurus			
		Tangan terbuka lurus sejajar			
		Tungkai lurus sejajar dengan kaki			
		Kaki lurus sejajar dengan tungkai			
2.	Berlari	Kepala pandangan lurus ke depan			
		Badan tegap/lurus			
		Tangan terbuka lurus sejajar			
		Tungkai lurus sejajar dengan kaki			
		Posisi kaki melayang di udara			
3.	Melompat	Kepala pandangan lurus ke depan			
		Badan tegap/lurus			
		Tangan terbuka lurus sejajar			

		Tungkai atas dan bawah tertekuk 90 derajat			
		Posisi kaki melayang ke udara			

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &: \frac{\text{Nilai yang didapat}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100 \% && \frac{30}{30} \times 100 \% \\
 &= \frac{30}{30} \times 100 \% && = 100 \%
 \end{aligned}$$

Keterangan :

- 5 : jika setiap indikator penilaian semua dilakukan dengan benar
- 4 : jika setiap indikator penilaian 4 gerakan yang benar 1 salah
- 3 : jika setiap indikator penilaian 3 gerakan yang benar 2 salah
- 2 : jika setiap indikator penilaian 2 gerakan yang benar 3 salah
- 1: jika setiap indikator penilaian 1 gerakan yang benar 4 salah

Tabel Hasil Pengamatan Siklus I

NO.	Tahap Kegiatan Pembelajaran	Waktu	Aktivitas Guru	
			Ya	Tidak
I.	Kegiatan Pendahuluan: 1. Skenario pembelajaran/perencanaan pembelajaran. 2. Penyiapan alat/media pembelajaran 3. Penampilan penyaji 4. Pemeriksaan kehadiran anak 5. Pelaksanaan apersepsi 6. Pengungkapan tujuan pembelajaran 7. Pemberian motivasi pembelajaran yang menarik berkaitan dengan tujuan Pembelajaran. 8. Penjelasan alur pelaksanaan pembelajaran (pengelompokan dsb.)	15 menit	V 	
II.	Kegiatan Inti: 1. Peneliti menyiapkan beberapa permainan kelompok yang berorientasi terhadap gerak dasar lokomotor 2. Anak mengikuti setiap permaian kelompok, dimana anak dituntut menggunakan media pembelajaran. 3. Anak mengikuti permainan kecil yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada	40 menit	V 	

	<p>gerakan berjalan.</p> <p>4. Anak mengikuti permainan kecil yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan berlari.</p> <p>5. Anak mengikuti permainan kecil yang dijelaskan dan dicontohkan oleh peneliti yang berbasis kepada gerakan melompat.</p>			<p>V</p> <p>V</p>
III	<p>Kegiatan Penutup:</p> <p>1. Peneliti memberikan penilaian perbuatan.</p>	5 menit	V	
	Jumlah		6	8

Tabel Hasil Pengamatan Siklus II

NO.	Tahap Kegiatan Pembelajaran	Waktu	Aktivitas Guru	
			Ya	Tidak
I.	<p>Kegiatan Pendahuluan:</p> <p>1. Skenario pembelajaran/perencanaan pembelajaran.</p> <p>2. Penyiapan alat/media pembelajaran</p> <p>3. Penampilan penyaji</p> <p>4. Pemeriksaan kehadiran anak</p> <p>5. Pelaksanaan apersepsi</p> <p>6. Pengungkapan tujuan pembelajaran</p>	15 menit	<p>V</p> <p>V</p> <p>V</p> <p>V</p> <p>V</p> <p>V</p>	

Tabel 1. Data Hasil tes Sikap Awal yang berhasil Lulus dan yang tidak lulus Gerak Lokomotor

Jenis Penilaian	Lulus		Tidak lulus	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Gerak Berjalan	0	0%	20	100%
Gerak Dasar Lari	3	15%	17	85%
Gerak Dasar Lompat	3	15%	17	85%

Tabel 2. Data Hasil tes Siklus I yang berhasil Lulus dan yang tidak lulus Gerak Lokomotor

Jenis Penilaian	Lulus		Tidak lulus	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Gerak Berjalan	12	60%	8	40%
Gerak Dasar Lari	14	70%	6	30%
Gerak Dasar Lompat	17	85%	3	15%

Tabel3 . Data Hasil tes Siklus II yang berhasil Lulus dan yang tidak lulus

Gerak Lokomotor

Jenis Penilaian	Lulus		Tidak lulus	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Gerak Berjalan	20	100%	0	0%
Gerak Dasar Lari	20	100%	0	0%
Gerak Dasar Lompat	20	100%	0	0%

Table . Data hasil tes Sikap Awal

Responden	S. Awal					
	Gerak Berjalan	Gerak Dasar Lari	Gerak Dasar Lompat	Total	Nilai	Persentase
Responden 1	2	4	4	10	0,33	33%
Responden 2	2	4	2	8	0,27	27%
Responden 3	2	4	4	10	0,33	33%
Responden 4	2	2	2	6	0,20	20%
Responden 5	2	2	2	6	0,20	20%
Responden 6	4	4	4	12	0,40	40%
Responden 7	2	2	2	6	0,20	20%
Responden 8	2	2	2	6	0,20	20%
Responden 9	2	2	2	6	0,20	20%
Responden 10	2	6	6	14	0,47	47%
Responden 11	2	2	2	6	0,20	20%
Responden 12	2	2	2	6	0,20	20%
Responden 13	2	6	6	14	0,47	47%
Responden 14	2	2	2	6	0,20	20%
Responden 15	2	2	6	10	0,33	33%
Responden 16	2	2	2	6	0,20	20%
Responden 17	2	6	6	14	0,47	47%
Responden 18	2	2	2	6	0,20	20%
Responden 19	4	4	4	12	0,40	40%
Responden 20	2	2	2	6	0,20	20%
Jumlah	44	62	64	170	5,67	

Table . Data hasil tes Siklus I

Responden	Siklus I					
	Gerak Berjalan	Gerak Dasar Lari	Gerak Dasar Lompat	Total	Nilai	Persentase
Responden 1	4	4	8	16	0.53	53%
Responden 2	6	6	6	18	0.60	60%
Responden 3	4	6	6	16	0.53	53%
Responden 4	6	6	6	18	0.60	60%
Responden 5	4	6	6	16	0.53	53%
Responden 6	6	6	6	18	0.60	60%
Responden 7	6	6	6	18	0.60	60%
Responden 8	4	4	4	12	0.40	40%
Responden 9	6	6	6	18	0.60	60%
Responden 10	4	8	8	20	0.67	67%
Responden 11	6	6	6	18	0.60	60%
Responden 12	4	4	4	12	0.40	40%
Responden 13	4	10	10	24	0.80	80%
Responden 14	6	6	6	18	0.60	60%
Responden 15	4	4	8	16	0.53	53%
Responden 16	4	4	4	12	0.40	40%
Responden 17	6	10	10	26	0.87	87%
Responden 18	4	4	6	14	0.47	47%
Responden 19	6	6	8	20	0.67	67%
Responden 20	6	6	6	18	0.60	60%
Jumlah	100	118	130		11.6	

Table 1. Data hasil tes Siklus II

Responden	Siklus II					
	Gerak Berjalan	Gerak Dasar Lari	Gerak Dasar Lompat	Total	Nilai	Persentase
Responden 1	8	8	10	26	0.87	87%
Responden 2	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 3	8	10	10	28	0.93	93%
Responden 4	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 5	8	10	10	28	0.93	93%
Responden 6	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 7	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 8	10	10	8	28	0.93	93%
Responden 9	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 10	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 11	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 12	8	8	8	24	0.80	80%
Responden 13	8	10	10	28	0.93	93%
Responden 14	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 15	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 16	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 17	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 18	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 19	10	10	10	30	1.00	100%
Responden 20	8	8	10	26	0.87	87%
Jumlah	188	194	196	578	19.27	

Foto-foto Penelitian



Keterangan : foto saat memberikan arahan sebelum memulai permainan



Keterangan : saat memberikan ice breaking



Keterangan : saat memberikan ice breaking



Keterangan : saat melakukan permainan jalan berair



Keterangan : saat melakukan permainan berburu bola



Keterangan : saat melakukan permainan lompat satu kaki



Keterangan : saat melakukan permainan melompat-lompat



Ketangan : saat foto bersama guru dan anak-anak



Keterangan : saat foto bersama guru dan anak-anak

CURRICULUM VITAE



BIODATA DIRI

Nama	: Tri Mulyaningsih
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir	: Indramayu, 27 Agustus 1991
Kewarganegaraan	: Indonesia
Status	: Belum Menikah
Tinggi,Berat Badan	: 154 cm , 45 kg
Kesehatan	: Sehat
Agama	: Islam
Alamat	: Jalan prakasaiya blok gudang timur Rt.004 Rw.001 No.13 Kel.jatibarang, Kec. jatibarang baru , Kab.indramayu 45273
Telephone	: 08973953372
E-mail	: tri.atletikunj@gmail.com

LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

1998 – 2004 : SDN 01 Jatibarang Baru

2004– 2007 : SMP PUI Jatibarang

2007 – 2010 : SMA PUI Jatibarang

KETERAMPILAN

Pelatih Renang